

AperTO - Archivio Istituzionale Open Access dell'Università di Torino

Music Video

This is the author's manuscript

Original Citation:

Availability:

This version is available <http://hdl.handle.net/2318/23735> since

Publisher:

Kaplan

Terms of use:

Open Access

Anyone can freely access the full text of works made available as "Open Access". Works made available under a Creative Commons license can be used according to the terms and conditions of said license. Use of all other works requires consent of the right holder (author or publisher) if not exempted from copyright protection by the applicable law.

(Article begins on next page)

ONE PM (2)

collana diretta da Simone Arcagni

© edizioni kaplan 2007
Via Saluzzo, 42 bis – 10125 Torino
Tel. e fax 011-7495609
E-mail: info@edizionikaplan.com
www.edizionikaplan.com

isbn 978-88-89908-10-5

**Alessandro Amaducci
Simone Arcagni**

Music Video

—k a p l a n—



indice

Premessa	7
Parte prima	9
1. La musica visiva: rock-movie, rockumentary e music video	11
1.1 Tre paradigmi del rock come immagine	11
1.1.1 Il "vecchio" Bill Haley...	11
1.1.2 ...il ciuffo di Elvis	12
1.1.3 ...la Beatlesmania	15
1.2 Il rock è immagine	20
1.2.1 Rockumentary	22
1.2.2 Rock-movie	25
1.2.3 Music video	29
1.3 Uno schema	33
2. Cinegenerazione videoclip	38
2.1 Spettacolo, azione e tecnologia	39
2.2 Visioni d'autore surreali	42
2.3 Universo pop e postmoderno	44
2.4 Musical?	48
3. Nuove forme e territori del video musicale	51
3.1 Madonna e la performance nell'epoca di MTV	51
3.2 Prince	52
3.3 Michael Jackson	54
3.4 ...ancora Madonna	55
3.5 Dal video al cinema... e ritorno	57
3.6 Daft Punk	57
3.7 Gorillaz	59
3.8 Nuove forme da MTV al dvd	60
Parte seconda	69
4. Avanguardie cinematografiche, animazioni digitali e video musicali	71
4.1 L'animazione astratta musicale: Oskar Fischinger	71
4.2 L'animazione a passo uno: The Brothers Quay e Adam Jones	73

4.3 Il cinema sperimentale entra nel mondo dei video musicali: Derek Jarman	78
4.4 Surrealismo pop dal cinema al digitale: il caso The Residents	83
4.5 Computer grafica d'autore: Lynn Fox	98
 5. Videoarte e video musicali	 101
5.1 Nam June Paik, il padre del video musicale?	101
5.1.1 <i>All Star Video</i> di Nam June Paik	102
5.2 Videoarte e videomusica	105
5.2.1 Videomusica e sperimentazione: Zbigniew Rybczynski	106
5.2.2 Peter Callas: collage dinamici musicali	110
5.2.3 Intervalli d'autore: <i>TV Interruptions</i> di David Hall	113
5.2.4 Robert Cahen e John Zorn: <i>Le deuxième jour</i>	115
5.2.5 John Sanborn e David van Tieghem	117
5.2.6 Joan Logue	118
5.2.7 Visual firmati: Bill Viola e il tour <i>And All That Could Have Been</i> dei Nine Inch Nails	119
5.3 Musicisti e videoarte	121
5.3.1 Brian Eno, <i>Mistaken Memories of Mediaeval Manhattan, Thursday Afternoon, Zoo TV</i>	121
5.3.2 Laurie Anderson, <i>Home of the Brave</i>	128
5.3.3 David Sylvian, <i>Steel Cathedrals</i>	130
5.4 Videodanza e videomusica	131
5.4.1 Kate Bush	132
5.4.2 Twyla Tharp e David Byrne: <i>The Catherine Wheel</i>	134
5.4.3 Philippe Decouflé e i New Order	135
5.4.4 La La La Human Steps	137
6. Musica elettronica e video	141
6.1 Una nuova forma d'arte	141
6.1.1 Chris Cunningham	142
6.1.2 Michel Gondry	149
6.2 Narrazioni surreali	153
6.3 Animazioni digitali tra figurativo e astratto	158
6.3.1. Un autore astratto: Alexander Rutterford	160
6.4 Visual	162
6.4.1 Bob Jaroc e i Plaid: <i>Greedy Baby</i>	164
 Bibliografia	 169
Videofilmografia	177
Indice dei nomi e delle opere	188

Premessa

In questo libro il music video viene trattato come una forma che nasce ibrida, in bilico fra mercato e sperimentazione. Infatti, ha origine da esigenze commerciali, sotto la pressione di committenze attente ai dati di vendita, e per sua natura deve spingere il linguaggio che adotta, non solo per stupire, ma per adempiere un compito delicato al quale si sono votate molte avanguardie: visualizzare la musica. Si pone all'incrocio tra commercial, cinema (musical, d'avanguardia, rock-movie, ma non solo) e videoarte, e anche televisione. È una forma sempre in mutamento, continuamente febbricitante, sia nella ricerca estetica che nelle possibilità di ibridazione con le altre forme d'arte e di comunicazione audiovisive.

È questa potenzialità isterica che si vuole investigare qui, e le spore che lancia e che riceve da diversi ambiti, ponendo al centro dell'indagine l'instabilità creativa, quel caos primordiale che ha dato vita al fenomeno conosciuto come music video e, in Europa chiamato, un po' erroneamente, videoclip. Un fenomeno che si espande e contamina diversi territori, e che, come buona parte della comunicazione e dell'arte contemporanea, rigetta le formule compiute e i territori ben delineati. Una forma che vive nel nostro tempo, nella nostra televisione, a contatto con il nostro cinema e la nostra arte, nella Rete e nei dvd e che con essi si trasforma, si evolve, muta. Mettere sotto una lente d'ingrandimento questa mutabilità, questo desiderio di ibridazione e i luoghi in cui esso avviene, ci sembra – dopo che storie e analisi hanno ormai definitivamente "ufficializzato" il fenomeno – un atto dovuto per spingere l'analisi nei territori più consoni ai movimenti che il music video attua e di cui è investito.

La prima parte, a cura di Simone Arcagni, si costruisce attraverso tre capitoli: nel primo si pone come centrale la tesi che una delle componenti fondamentali della musi-

ca pop sia proprio l'immagine e, in particolare, l'immagine in movimento. Pertanto, l'analisi delle forme di pre-video musicale e dei territori cinematografici toccati dalla musica pop, mette in evidenza come il music video, per come lo conosciamo, sussuma tutte le sue modalità da immaginari pop già elaborati in precedenza, ma ci permette anche di notare come esso imponga un'accelerazione alla ricerca audiovisiva della musica pop. Questo concetto viene rintracciato in certe forme di cinema contemporaneo. Così, dopo aver analizzato il portato dell'estetica che il music video ha imposto anche al cinema (capitolo 2), tocca ora alla forma video essere analizzata nei suoi mutamenti, nelle sue ibridazioni e nelle nuove formule che certa televisione contemporanea, la Rete e il dvd hanno arrecato (capitolo 3).

Anche la seconda parte, curata da Alessandro Amaducci, è composta di tre capitoli, e analizza il lungo abbraccio fra la forma videomusicale e le varie esperienze legate all'avanguardia: il cinema d'animazione e quello sperimentale, la videoarte, la computer grafica. Alcuni responsabili della programmazione di MTV hanno sostenuto che Nam June Paik, per molti il padre della videoarte, è stato l'inventore del linguaggio dei video musicali. In realtà la sperimentazione per immagini in movimento permea gran parte dell'estetica videomusicale, grazie a scambi o a furti linguistici, alla collaborazione effettiva di alcuni sperimentatori nell'ambito produttivo videomusicale, e, in generale, all'osmosi fra la ricerca musicale e quella visiva, che ha spinto molti musicisti ad addentrarsi nel territorio delle immagini (e non solo quindi il contrario).

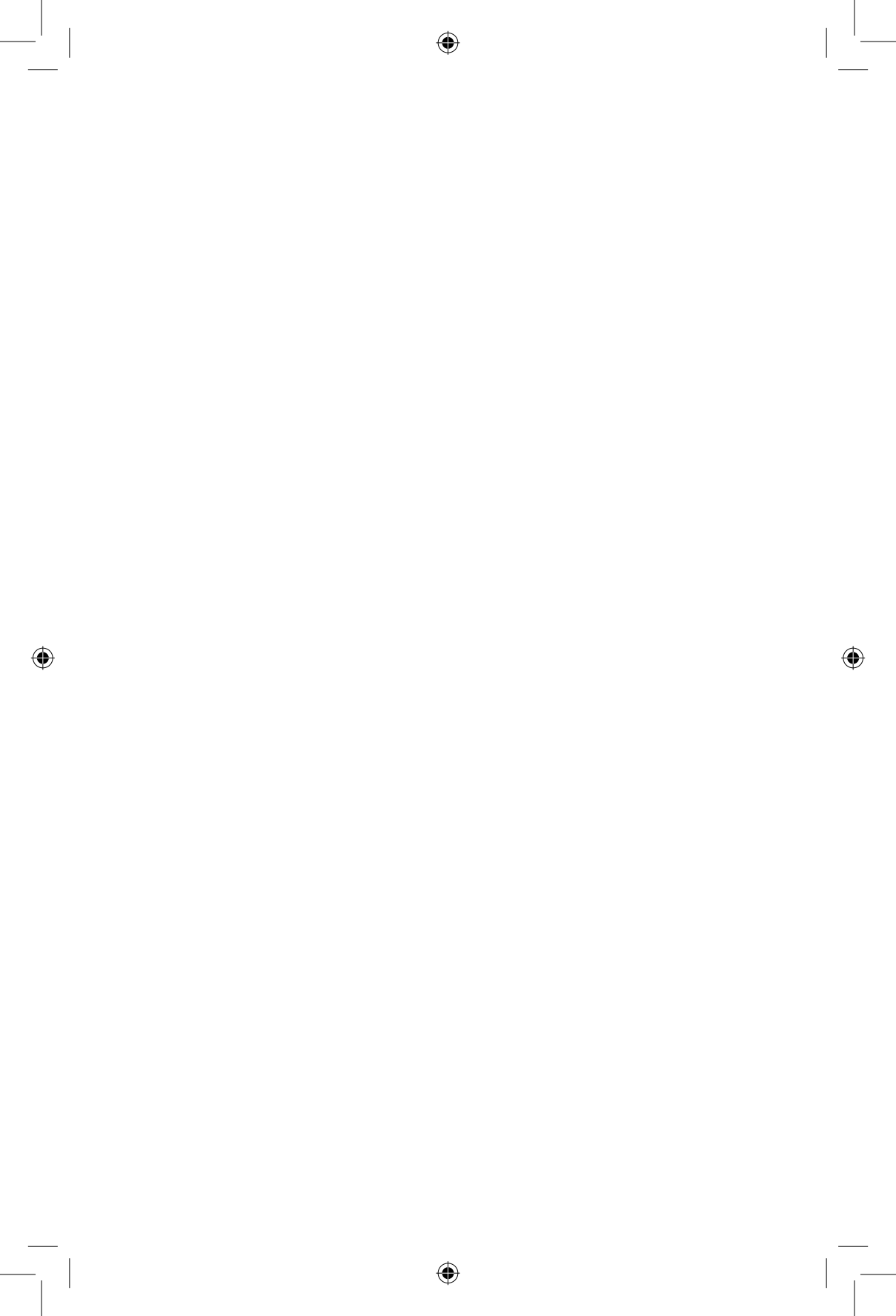
In questa parte si accenna al fenomeno del cosiddetto vjing, anch'esso figlio di molte pratiche dell'avanguardia, ultimo territorio di ibridazione fra sperimentazioni vive e musicali.

Alessandro Amaducci
Simone Arcagni

PARTE PRIMA

di

SIMONE ARCAGNI



1

La musica visiva: rock-movie, rockumentary e music video

1.1 Tre paradigmi del rock come immagine

1.1.1 Il "vecchio" Bill Haley...

Una storia alle origini del rock'n'roll è davvero paradigmatica riguardo al discorso sul visibile della musica pop. È la storia di un singolo, *Rock Around the Clock*, scritto nel 1952 da Max Freedman e James Myers, registrato nel 1954 da Bill Haley, accompagnato dalla sua band, The Comets: ritmo coinvolgente, sincopato, un ritornello facile, un piccolo gioiello del primo rock'n'roll. Il disco circola, è fatto suonare dalle radio, ma il successo è modesto e viene ben presto dimenticato. Haley addirittura sembra sul punto di mollare... fino a che il pezzo viene inserito nella colonna sonora del film *Il seme della violenza* di Richard Brooks. *Rock Around the Clock* si sente solo sui titoli di testa del film, ma quella accoppiata tra rock'n'roll e film sui giovani ribelli e la delinquenza giovanile è esplosiva: i teenager (categoria non ancora riconosciuta, e che per la prima volta comincia a farsi notare) corrono nelle sale per ascoltare il brano, ballano durante i titoli, e oltre a trascinare così il successo di un film piuttosto mediocre, creano la fama del primo vero e proprio pezzo rock che scala le classifiche. Per la prima volta si parla di fenomeno di massa e internazionale, e il brano diviene una sorta di inno generazionale, con un portato di problemi sociali (manifestazioni, assembramenti di massa e risse durante le proiezioni del film) che di seguito caratterizzeranno la scena del rock.

Sembrerebbe facile la morale: è l'immagine, o meglio l'immaginario che veicola il rock e lo fa divenire forma di consumo di

massa. Solo quando i giovani riescono, attraverso il ritmo del rock, ad attingere o riflettersi in atteggiamenti, frasi, capi di vestiario, allora lì nasce davvero il rock.

Sulla cresta dell'onda Bill Haley richiama i suoi Comets e parte per una tournée... ma qualcosa non va, il successo, arrivato inaspettato, altrettanto rapidamente fugge. E ancora una volta è proprio l'immagin(ario)e la chiave di lettura in grado di aiutarci a capire: il povero Haley, trentenne, un poco spelacchiato, grassoccio e con un tirabaci alla Macario, non poteva essere il riferimento visivo, il luogo dell'immaginario dei teenager. Non importava quanto i brani vibrassero e il sound fosse sincopato, mancava il divo, o lo spettacolo verso cui far confluire i propri sogni.

1.1.2 ...il ciuffo di Elvis

Non è un caso che la strada aperta da Haley venga percorsa molto più proficuamente da Elvis Presley, con il suo fare scanzonato, i suoi ancheggiamenti e il ciuffo ribelle, o da Jerry Lee Lewis e i suoi modi anticonvenzionali, o ancora da Little Richard e le sue allusioni sessuali.

La musica rock'n'roll già era stata inventata, già circolava, mancava l'immagine, mancava l'immaginario rock ed Elvis, più di chiunque altro, è in grado di incarnarlo, e lo fa in prima istanza imitando l'immagine ribelle di due divi del cinema, James Dean e Marlon Brando. Il primo, incoronato "ribelle senza causa" da film come *La valle dell'Eden* di Elia Kazan, *Gioventù bruciata* di Nicholas Ray, *Il gigante* di George Stevens; il secondo, assunto a icona del ribellismo giovanile per l'interpretazione violenta e al contempo dolente nel *Selvaggio* di László Benedek.

Presely assume dei modelli cinematografici quindi, sovrapponendosi al divo giovane e ribelle che stava producendo Hollywood e inoltre si serve di media audiovisivi: come ricorda Alberto Campo (2004: 49), «Le epifanie di Elvis Presley sul piccolo schermo ingigantirono la fama del personaggio».

Gianni Sibilla (2003: 164) a questo proposito arriva ad affermare che:

[...] l'ascesa di Elvis Presley cambia radicalmente il panorama. Il corpo viene usato come uno strumento di comunicazione, manipolato e gestito come un testo. [...] È significativo che Presley si faccia notare con esibizioni mediali, in Tv, sottoli-

neando ancora una volta lo stretto legame tra pop e diffusione sui mezzi di comunicazione.

Per Andrew Nicol, regista del documentario *Elvis: The Great Performer*, sono proprio le apparizioni all'*Ed Sullivan Show* a far esplodere il mito Elvis e a permettergli non solo di uscire dalla fama regionale ma anche di distaccarsi dagli altri concorrenti come Carl Perkins o Jerry Lee Lewis. Al secondo appuntamento nello show (1956) il dato dell'audience parla di oltre cinquanta milioni di americani, numero che mai avrebbe potuto pensare di incontrare con le performance dal vivo:

La pluricitata performance di Presley è significativa non solo perché esemplifica la rivoluzione dei canoni della performance, ma perché avviene in Tv. Milioni di persone la vedono in contemporanea (Sibilla 2003: 167).

Non è un caso che tra la prima apparizione all'*Ed Sullivan* e la seconda esca (ma le riprese erano iniziate un mese prima dell'apparizione) il primo di una lunga serie di film: *Fratelli rivali* di Robert D. Webb.

Mentre è nel terzo, e ultimo, appuntamento allo show (1957) che avviene il famigerato taglio dell'immagine in modo da non riprenderlo dai fianchi in giù. Si opera quindi una censura che non è più quella di tentare di eliminarlo dalla televisione, quanto quella di smussare in un modo o nell'altro gli atteggiamenti ritenuti più deleteri. Elvis accetta il gioco, è grato della fama acquisita e quindi, in accordo con il "mitico" manager, colonnello Tom Parker, accetta di integrarsi in un sistema iconografico prestabilito (gli show televisivi, i film hollywoodiani).

Nasce così il fenomeno dell'immagine Elvis: basti ricordare i quadri di Andy Warhol, ma anche di Mimmo Rotella, per soppesarne il portato iconico. I suoi ancheggiamenti, che tanto urtarono i benpensanti dell'epoca, il suo ciuffo ribelle, l'atteggiamento da bel tenebroso, le sue pose con la chitarra appesa al collo o con l'asta del microfono, ne fanno un'immagine ideale, un modello ("alla moda") per i giovani. Non è un caso che la carriera di Elvis si sviluppi su due piani: quello musicale e quello cinematografico. Hollywood, sempre alla ricerca di divi e modelli per il proprio pubblico, attrae Elvis a sé. Ottenendo tra l'altro un duplice risultato: da una parte quello di

sfruttare l'immagine Elvis per la propria industria; dall'altro quella di addomesticare – limando le asperità più trasgressive – il simbolo della gioventù americana. Si addomestica il fenomeno (così come prima fece l'esercito trasmettendo l'immagine del taglio dei capelli – rituale simbolico più di quanto gli stessi autori potessero sopporre) e, pur partendo da un semplice modello di sfruttamento di quanto di divistico si muoveva in ambito discografico (secondo modi che da lì in avanti non avrebbero mai smesso di essere i medesimi, tanto che si parla comunemente di rock-movie quasi come di un genere hollywoodiano tra gli altri¹), si crea un legame indissolubile tra immagine e musica rock.

Come ricorda Ian Inglis², nel 1968 Presley è a un bivio: continuare con l'attività di attore, e quindi sfruttare l'immagine a scapito della carriera musicale, oppure tornare alla musica e affrontare un universo del rock che – lui in esilio hollywoodiano – è mutato profondamente. Dopo aver portato alla ribalta il folk-writer Bob Dylan e i fenomeni del pop, i Beatles, sta ora recependo i suoni psichedelici della West Coast. La scelta cadrà su un ritorno alla musica e alle performance live anche se disciplinate nel lungo contratto di Las Vegas, in cui Presley si presta – a metà strada tra il crooner e il rocker "stagionato" – a una sorta di continuo speciale televisivo su se stesso. Sì, perché l'atto conclusivo della carriera hollywoodiana e il nuovo corso performativo ha come snodo proprio uno speciale televisivo per la NBC, il cosiddetto *Comeback Special* (1968). Speciale televisivo che, come giustamente annota Inglis (2006: 50), ha un duplice significato:

¹ Sul rock-movie si vedano in particolare: Aa.Vv. 1983; Aa.Vv. 1987; Aa.Vv. 1995(a); Aa.Vv. 1995(b); Aa.Vv. 1997; Dante Albanesi 2003; Simone Arcagni, Paolo Cucco, Guido Michelone 1998; Simone Arcagni, Domenico De Gaetano 1999; Simone Arcagni 2004; Vittore Baroni, Giona A. Nazzaro 1999; P. Belluso, F. Merkel 1984; Eric Braun 1997; Roy Carr 1994; Cosimo Codazzo 2004; Marshall Crenshaw 1994; Giandomenico Curi 2002; Margherita Dal Lago s.a.; Raymond Défossé 1987; Kevin Donnelly J. 2001; David Ehrenstein, Bill Redd 1982; Debora M. Farin 2002; Jonathan Farren 1979; Stephen Glynn 2005; Jean-Jacques Jelot-Blanc 1978; Alain Lacombe 1985; Guido Michelone 2003; Augusto Morini 1999; Italo Moscati 1999; Jonathan Romney, Adrian Wootton 1995; Linda J. Sandahl 1987; Michael Shore 1987.

² Ian Inglis, «The Road not Taken. Elvis Presley: *Comeback Special*, NBC TV Studios, Hollywood, December 3, 1968», in Ian Inglis (a cura di), *Performance and Popular Music. History, Place and Time*, Ashgate, Aldershot-Burlington, 2006, pp. 41 ss.

In primo luogo, diede all'Elvis-performer l'inaspettata opportunità di riaffermare le sue abilità musicali, che di conseguenza gli permisero di scegliere una delle due strade che poteva intraprendere come musicista. In secondo luogo, diede all'Elvis-mito, l'opportunità di continuare a parlare al suo pubblico, il quale in varia maniera ha potuto continuare a rispondere al suo messaggio (traduzione mia).

In entrambi i casi Presley dimostra che la performance e la descrizione di un mito passano ormai per i media.

Ma andiamo oltre: la storia ufficiale parla di uno iato, un gap che a un certo punto fece pensare che il rock fosse davvero un fenomeno transitorio, una moda passeggera. Per una serie di diversi fattori il rock, agli inizi degli anni Sessanta, pare morto: Elvis è ormai addomesticato (sotto il servizio di leva), Buddy Holly, Eddie Cochran e Ritchie (La Bamba) Valens, aprono la schiera dei martiri del rock. Jerry Lee Lewis è costretto a rimanere nell'ombra dopo lo scandalo del matrimonio con la cugina tredicenne, mentre Little Richard si prende una pausa mistica e Chuck Berry finisce in carcere.

1.1.3 ...la Beatlesmania

È allora dall'Inghilterra che arriva una nuova onda, la cosiddetta British Invasion, capitanata dai Beatles, che rimetterà in gioco la musica pop e, anzi, la porterà a livelli di fama e fruizione mai conosciuti prima. Il rock, ormai "pop", diviene un linguaggio e definisce una categoria riconoscibile e riconosciuta, quella del teenager. Anche la parabola dei Beatles è legata alla loro immagine, basti pensare al famoso caschetto che li contraddistingue, ai vestiti uguali con i calzoncini dal fondo stretto, alle cravatte e alle giacche corte che spopolano nella prima Swinging London³. La fama dei Beatles è data anche da un mix non pianificato (ma che in futuro, per altre band, lo sarà⁴) tra i diversi componenti: il luna-

³ A proposito dell'immagine dei Beatles (vestiario, foto, copertine ecc.) rimando al mio saggio «L'immagine dei Beatles. I Beatles e i mass media», in Simone Arcagni, Paolo Cucco, Guido Michelone 1998.

⁴ A cominciare dai Monkees, band statunitense costruita a tavolino sul modello dei Beatles e nata come interprete dell'omonimo serial televisivo che diverrà persino un film, *Sogni perduti - Head* di Bob Rafelson. Sintomatico in questo caso come la band sia nata per la televisione (protagonisti di un serial televisivo), attori da vedere cioè, ma la fama "li costringe" a

tico Lennon, l'estroverso Starr, il timido bravo ragazzo Harrison e la "faccia da schiaffi" McCartney. A rendere universale la fama dei Beatles è lo sbarco negli Stati Uniti e l'affermazione proprio nella terra dove il rock era nato. E per fare questo i quattro hanno bisogno di concerti, i più faraonici possibile – proprio per consentire a quanti più spettatori di vederli – ma soprattutto della televisione.

Ed ecco la "terza via" dell'immagine rock. Non più l'icona musicale acquisita e irregimentata nel sistema mediatico dall'industria della televisione e del cinema, ma l'icona che per espandersi, proporsi, affermarsi, si serve di diversi media piegandoli alla propria "fisionomia".

I Beatles in America rappresentano questo nuovo approccio: concerti e televisione, con il contorno di interviste e incontri con la stampa. Concorrono all'evento Beatles in USA i fattori di immagine di cui stiamo trattando: l'esperienza live come amplificazione visiva di un fenomeno conosciuto per il tramite musicale (radio e dischi), ma già alimentato dalle fotografie e dalle riprese televisive. Il concerto è la maniera più diretta per offrire ai fan l'immagine dei propri idoli, come documenta benissimo il film *The Beatles Live at the Shea Stadium* (1966) di Jo Durden-Smith, documentario televisivo di circa cinquanta minuti che propone il concerto newyorkese del 15 agosto del 1965. Questo offrirono i Beatles: la loro presenza, in quanto – come il documentario ben testimonia – le urla e l'esaltazione del pubblico, coprono la musica, la pongono in sottofondo. La televisione documenta e amplifica questo bisogno di immagine e infatti presenziano – il 9 febbraio 1964 – al famoso programma *Ed Sullivan Show* (lo stesso show che aveva lanciato Elvis Presley, che, tra l'altro, fa pervenire al quartetto un saluto e un augurio di successo negli Stati Uniti); evento che sancisce il vero e definitivo sbarco dei Beatles in terra americana e la loro definitiva assunzione all'empireo della pop music. Un fatto musicale, certo, ma soprattutto sociale, culturale, di costume senza precedenti, tanto che, secondo Laurel Sercombe,

L'apparizione dei Beatles all'*Ed Sullivan Show* la domenica sera

prenderli sul serio come musicisti e ad avere così anche una carriera discografica. Qui, paradossalmente, l'immagine viene prima della musica. Paradossalmente ma non troppo, proprio in base al nostro discorso: basti pensare alle diverse band che soprattutto dagli anni Ottanta in avanti, vengono costruite su una base visiva e non musicale: dalle *boy-band*, come i Take That, fino alle Spice Girls.

del 9 febbraio 1964 segnò l'inizio di una nuova era per la musica e la cultura popolare in America, ma anche un nuovo standard di promozione e commercializzazione (Sercombe in Inglis 1968: 1).

Ed Sullivan, il vecchio presentatore, viene usato per fare entrare nelle case il fenomeno inglese (l'anno prima era capitato anche con Cliff Richard, ma le proporzioni dell'evento non sono paragonabili): è l'immagine nuova, fresca, inedita dei quattro, i loro modi di fare, la performance, a fare impazzire l'America, come ricorda con una certa nostalgia Robert Zemeckis nel suo *Allarme a New York. Arrivano i Beatles*.

È proprio il caso di sottolineare, insieme a Simon Frith,

In primo luogo la televisione è sempre risultata significativa per la vendita dei dischi e cruciale per l'attribuzione di senso alla musica giovanile (Frith 1990: 248).

I quattro musicisti di Liverpool avevano imparato bene la lezione di Presley: fin dal 1963 i Beatles diedero notevole importanza alle apparizioni televisive e inoltre la televisione inglese iniziava allora (e avrebbe sempre più potenziato questo settore) ad approntare trasmissioni musicali indirizzate ai giovani e ai giovanissimi. I Beatles partecipano, tra le altre, a *Thank You Lucky Star* (quattro volte nel 1963 e poi negli anni a seguire), *Ed Sullivan Show* (tre volte solo nel febbraio del 1964), *Top of the Pops*, *Ready, Steady, Go*, *Juke Box Jury* ecc.

L'importanza dell'apparire e dell'immaginario simbolico che vengono ad assumere le rockstar e il ruolo cruciale svolto dalla televisione in questo senso, è esemplificato anche in un altro film di Zemeckis, *Forrest Gump*: tra i personaggi storici che Forrest incontra – attraverso una preziosissima opera di manipolazione digitale – nel suo cammino e che vengono presentati come simbolici della storia recente degli Stati Uniti... Forrest si trova faccia a faccia con John Lennon in una delle ultime apparizioni televisive, al *Dick Cavett Show*.

Ma torniamo alla metà degli anni Sessanta: i Beatles realizzano il primo film, *Tutti per uno* (1964) e il secondo, *Aiuto!* (1965), entrambi per la regia di Richard Lester. Sarebbero poi seguiti lo strampalato e sperimentale *Magical Mystery Tour* (1967) per la re-

gia degli stessi Beatles, il cartoon psichedelico *Yellow Submarine – Il sottomarino giallo* (1968), e infine il canto del cigno, *Let It Be* (1970), il documentario sulle registrazioni dell'album omonimo, firmato da Michael Lindsay-Hogg⁵. Nello stesso tempo il gruppo decide di non concedersi più in pubblico. La sala di registrazione, i set cinematografici e qualche sparuto studio televisivo sono i luoghi dell'offrirsi al pubblico. La filmografia dei Beatles a tal proposito è davvero paradigmatica: *Tutti per uno* mette in scena, attraverso i modi di un cinema "free", giovane, al passo con i jump-cut godardiani e le sgrammaticature delle nouvelle vague internazionali, la Beatlesmania⁶, cioè quell'assurdo clima di "caccia ai Beatles" che si era innescato in Inghilterra, e, repentinamente, in tutto il mondo. Il film propone la continuità dell'immagine Beatles "tra palco e realtà": tra luoghi deputati al mostrarsi e quotidianità. I fan che inseguono e le fughe della band parlano di un nuovo rapporto con il mostrarsi che rasenta la credenza che tra apparire ed essere non ci sia differenza né divisione. Ed infatti in *Aiuto!* la band mette in scena, attraverso un coloratissimo e barocco gioco di incastri e trame "alla James Bond", una sorta di identità tra immaginario e reale. Il punto di partenza del film è un gioco surreale per cui la band vive nella realtà il pazzesco universo della sua espressione. I quattro così vivono sempre assieme, si muovono tra personaggi surreali e situazioni oniriche e grottesche. Le parti musicali non sono più esibizioni live (o artificialmente live⁷) ma parti del film, parentesi espressive all'interno del marchingegno narrativo in cui è la musica a dettare i ritmi della visione e del montaggio. Non a caso questi estratti (*to clip*) vengono usati come filmati promozionali, estrapolati dal contesto e fatti vivere come frammento, come parte indipendente a cui si chiede di rappresentare una canzone, divenendo così veri e propri music

⁵ Per approfondimenti rimando a Simone Arcagni, Paolo Cucco, Guido Michelone 1998.

⁶ «La parola "Beatlesmania", usata per la prima volta da un "titolista" londinese per descrivere il pandemonio nelle strade all'apparire dei Beatles al Palladium di Londra il 13 ottobre del 1963, si riferiva specificamente al comportamento irrazionale delle teenager, paragonato all'isteria e alla totale perdita di controllo in relazione ai Beatles» (traduzione mia). Cfr. Laurel Sercombe, 1968: 11.

⁷ Il presupposto per cui la musica pop è una *recording art*, come rileva Gianni Sibilla (2003: 158 ss.), vale anche per la sua espressione visiva. Il rock è *performing art* nel momento del live. Ma già la registrazione del live, o la realizzazione di un live fittizio come nel caso del playback di molte trasmissioni televisive, lo riporta alla sua dimensione di *recording art*.

video promozionali da usare in televisione, fungendo da una parte da trailer al film, dall'altra a supporto al pezzo, o ancora come vicari dell'assenza live della band. Una modalità, questa, sfruttata anche per *Magical Mystery Tour* e *Yellow Submarine* – *Il sottomarino giallo* e che per tutti gli anni Sessanta e Settanta viene praticata anche da diversi altri artisti, tra gli esempi più noti quello di *Subterranean Homesick Blues*, clip di Bob Dylan (quello famoso in cui il musicista sfoglia i cartelli che riportano le parole del brano mentre sullo sfondo si muovono Allen Ginsberg e Ringo Starr), estratto dal film *Don't Look Back* di Don Allan Pennebaker.

Magical Mystery Tour da questo punto di vista è davvero l'opera cardine di una elaborazione dell'immagine e dell'immaginario pop: il film nasce proprio nel momento in cui la band ha chiuso definitivamente con i concerti live e si sottrae a quel rito della visibilità che appariva come sacro e intoccabile (al quale nemmeno Elvis aveva pensato di sottrarsi nonostante i molti film realizzati e che lo portò a quelle performance persino eccessive e per molti decadenti che furono la stagione – l'ultima – dei live a Las Vegas): realizza così un film con le telecamere (lo stesso farà nel 1971 Frank Zappa per il suo *200 Motels*, firmato in co-regia con Tony Palmer) pensato sia per la televisione che per il cinema. In televisione avrebbe "accompagnato" gli inglesi durante le vacanze natalizie: una prima trasmissione il 26 dicembre in prima serata (alle 20.35) e poi il 5 gennaio. E in seguito in sala. Sfortunatamente la televisione non può che trasmetterlo in bianco e nero e così un film fantasioso e onirico, surreale e in piena sintonia con i colori del neonato Flower Power, risulta penalizzato (è questo l'unico insuccesso dei Beatles). Ma questo film dimostra una strategia dell'uso del mezzo tale da proporre una sorta di appuntamento significativo con la band, un appuntamento con una data e un orario ben precisi (televisione), ma anche con la possibilità di ritornare a vederlo e fruirne in seguito (cinema). Ma non solo: il film – diretto dagli stessi Beatles, realizzando così l'abbattimento di qualsiasi altro filtro autoriale – si propone di presentare l'immaginario dei Beatles in maniera diretta. La band accompagna uno strampalato gruppo di persone su un pullman e offre spettacoli, canzoni, riflessioni surreali. Vero manifesto della poetica hippy abbracciata dalla band, il film si offre come luogo di incontro tra il desiderio dell'immagine dei Beatles e la loro volontà di proporre un'immagine-immaginario, un distillato di filosofia visiva dei Beatles, un utopico connubio di reale e immagine del reale, una chiave di lettura visiva del loro universo.

Una parabola della visività e dell'immaginario che si chiude con *Let it Be* e ancora una volta con un gesto visivo sintomatico: il film documenta la registrazione del disco omonimo, presenta i musicisti intenti a comporre, suonare e registrare i pezzi. Chiusi nello studio di registrazione, si sottraggono agli sguardi del loro pubblico, o meglio, si sottraggono solo alla presenza fisica del loro pubblico: la cinepresa di Lindsay-Hogg li scova, li mette in luce in quel dietro le quinte, di solito nascosto e solamente "sospettato" una volta che ci si trova di fronte al disco realizzato. Accede a quel *Santa Sanctorum* che è il momento della creazione. Gioca quindi con il concetto di visibile e non visibile e lo risolve nel finale con la band che esce dallo studio, si reca sul tetto dell'edificio che ospita la sala di registrazione (il "mitico" edificio della Apple a Londra) e imbraccia gli strumenti proponendosi per un estemporaneo concerto al pubblico casuale della strada sottostante. La invisibilità live della band (che ormai dura da anni) si spezza ma solo perché approntata dall'occhio cinematografico. Se poi si pensa che questo ritorno live coincide, in pratica, con lo scioglimento definitivo della band, si può soppesare il ruolo giocato dal mostrarsi e dal mostrare nella saga dei Beatles...

1.2 Il rock è immagine

Fermiamoci un momento ad analizzare quanto asserito e cerchiamo in questo modo di fornire una definizione del rock: le caratteristiche che fanno del rock quel fenomeno che è stato, e che continua a essere, si possono riassumere in tre punti: *amplificazione, mezzi di comunicazione di massa, immagine*. Se i primi due afferiscono (o possono afferire) specificamente alla musica, definendo però un moderno modo di suonare e fare fruire il suono, è la terza definizione quella che specifica l'ambito in cui ci stiamo muovendo.

Si inizia con il live act amplificato, niente più suono unplugged come nel jazz, niente più big band, ma band con strumenti elettrici (tutti o in parte). *In primis*, per una questione di funzionalità: far ballare tante persone che parlano, schiamazzano, battono i piedi, non è pensabile senza un'amplificazione. L'amplificazione però a sua volta definisce un'estetica che non abbandona più la musica rock, i processi di elettrificazione della musica passano attraverso la ricostruzione estetica del suono di certi strumenti – pensiamo alla chitarra elettrica e al caso limite di Jimi Hendrix (si veda Iain Chambers, Paul Gilroy 1995), ma anche la creazione di una stru-

mentazione nuova (pensiamo al sintetizzatore o al moog per esempio) e infine all'elaborazione di nuove pratiche di costruzione del suono con l'arrivo delle tecniche di studio (una storia parallela del rock questa, che passa dalle invenzioni dei Beatles, alla costituzione di vere e proprie figure di musicisti di studio come Phil Spector, fino ad arrivare ai moderni dj).

La performance del suono amplificato (pensiamo al culto dei Marshall nel mondo del rock) e dell'immagine che deve essere fruita da quel pubblico di massa, sta decretando attraverso la radio il successo della nuova musica. Ma per fare incontrare il pubblico e i suoi divi non basta la radio e l'apparato iconografico messo a disposizione dalle case discografiche è ben magra cosa, si deve ricorrere alla televisione (abbiamo già parlato dell'*Ed Sullivan Show*, ma molte sono le trasmissioni che iniziano a dedicare spazi alla musica) e soprattutto al cinema.

Le *strategie* – se pensiamo in particolare alla musica rock come musica di consumo realizzata e prodotta più che altro dall'establishment, dal business, secondo un modello di analisi sociologico che ha le proprie radici nelle riflessioni di Adorno (1959; 1966), ma che torna in diversa letteratura e pubblicistica successiva e persino contemporanea; o le *sperimentazioni* – se crediamo ancora a una forte pulsione dal basso che solo in seguito viene assunta e orientata dal mercato; o se, meglio ancora, secondo una linea di studi che ha sicuramente in Simon Frith (1980; 1982) e Iain Chambers (1996) i capiscuola, pensiamo che sussistano entrambe le forze e le direttive. Le strategie e gli esperimenti di messa in immagine della musica pop, che fin dalle origini l'hanno caratterizzata, si muovono dalla televisione e dal cinema e trovano una prima elaborazione, diciamo "genuina" e "originale" nel video musicale. Forma estetica, testo, che si caratterizza come sintesi efficace di tutte le prove di musica visiva (in ambito pop) precedenti. Il music video diviene il testo più "facile", agile e fruibile della visività: si costruisce su modelli precedenti e contemporanei e si basa sulla specificità dell'unità di canzone/video... si costruisce quindi sui modelli televisivi e soprattutto cinematografici (quanto analizzeremo qui di seguito) e successivamente, attraverso una serie di ibridazioni e scambi, per espandersi nuovamente e "intervenire" in diversi ambiti (se non addirittura crearli o ri-crearli) dell'esperienza visiva della musica pop (i capitoli 2 e 3).

1.2.1 Rockumentary

Rockumentary (rock+documentary) è il documentario sul rock, così definito in evidente parallelismo con la definizione di *mockumentary* (falso documentario). [...] La definizione rockumentary ha un'attestazione ufficiale proprio in un famoso mockumentary, *This Is Spinal Tap* (1984) di Rob Reiner, in cui il regista-attore afferma di essere in procinto di realizzare un documentario rock, un "rockumentary", registrando il tour americano della band Spinal Tap (ovviamente falsa)⁸.

Il bisogno di vedere e confrontarsi visivamente con i propri idoli prevede fin dagli inizi diverse forme di sfruttamento dell'immagine: dalle fotografie messe a disposizione dei fan club, dei giornali ma anche del pubblico normale, fino a quelle di copertina; ma è la performance l'oggetto di richiesta primaria.

Il rockumentary si preoccupa quindi di portare su un medium (cinema, televisione o video) l'irripetibilità, la flagranza del momento rock. Privilegiando ovviamente la performance, il live, l'atto che attesta la verità (presunta) del musicista. Il documentario rock si pone quindi sul confine tra i due "parametri" su cui si basa – secondo Gianni Sibilla (2003) – l'ontologia della musica pop, *performing art* e *recording art*. Il rockumentary rielabora attraverso la registrazione (*recording*) il momento della veridicità (*performing*). Questa sorta di "tradimento" diviene inizialmente l'escamotage utile ad amplificare la performance e a offrirla così a un numero di persone più ampio (ricordiamoci gli oltre cinquanta milioni di americani che assistono alla performance di Presley durante l'*Ed Sullivan Show*).

Questa possibilità di registrare e amplificare la visione allarga gli orizzonti del visibile del rock. Oltre alla performance ci si sofferma sul non-visibile per antonomasia, il dietro le quinte, il prima e dopo la performance (il back-stage ma anche l'albergo, il pullman, le conferenze stampa ecc.): quello che Jonathan Romney (1995) chiama «Access all areas» e che secondo lo studioso sta alla base del concetto stesso di rockumentary.

⁸ Cfr. Simone Arcagni 2004: 44. Per una breve bibliografia sul rockumentary, si veda: Simone Arcagni, Manuele Cecconello, in Simone Arcagni, Domenico De Gaetano 1999; Simone Arcagni 2004; Giandomenico Curi 2002; Debora M. Farina 2002; Jonathan Romney 1995; Gianni Sibilla 2003; Adrian Wootton in Jonathan Romney, Adrian Wootton 1995.

La semplice registrazione di un concerto non è quindi l'unica via al documentario rock, Adrian Wootton (in Romney, Wootton 1995) definisce le due funzioni che il documentario svolge, l'esperienza vicaria e la memoria dell'evento, e da queste fa derivare una tripartizione di genere: «the concert movie, the tour concert movie and the documentary profile of living or dead stars».

I primi due sottogeneri prevedono il classico *live* – pensiamo a *Cream-Farewell Concert* (1968) di Tony Palmer – e *l'universo live* (tour, dietro le quinte, pubblico) come nel caso di *Don't Look Back*, ma anche di *Monterey Pop* (1969) di Don Allan Pennebaker, *Concert for Bangladesh* (1972) di Saul Swimmer, *Woodstock – Tre giorni di pace, amore e musica* di Michael Wadleigh e *Cocksucker Blues* (1972) di Robert Frank e Daniel Seymour che osa spingersi nei meandri più torbidi e osceni (proprio nell'etimologia di *ob-scaena*, fuori dal palco) delle droghe e del sesso tra le groupie e i tecnici del tour dei Rolling Stones; o ancora *Gimme Shelter* (1970) di Albert e David Maysles con la casuale ripresa dell'omicidio di uno spettatore da parte degli Hell's Angels chiamati a fare da servizio d'ordine. Il "classico" *concert-movie* (come il *Live at Shea Stadium*) può prevedere anche il "prima", il "dopo" e il "dietro", come nel caso di *Woodstock*, in cui si documenta l'organizzazione del concerto, si intervista il pubblico, si registrano le performance, ma anche il dietro le quinte degli artisti.

Mentre quello che Wootton definisce il «documentary profile of living or dead stars» potremmo anche chiamarlo estensivamente *biopic* (*biographic picture*) nell'accezione di racconto di una vita o racconto anche parziale di una vita (o, ancora, racconto di un momento di vita), e quindi "ritratto di artista".

A quelli descritti da Wootton, aggiungerei anche un altro sottogenere: il *making of*. Genere piuttosto recente reso famoso dalla serie televisiva (trasmessa in Italia dal canale satellitare Jimmy): si tratta del racconto della registrazione di un album considerato mitico o di culto. Interviste, filmati, dichiarazioni coeve e più recenti, immagini di repertorio, clip compongono un discorso che va dall'ideazione alla sala di registrazione, alle tensioni o all'armonia intorno alla realizzazione e alla produzione, all'uscita, alla promozione, ai fan ecc.

L'universo live e *l'immaginario* della band o del musicista convivono, una sorta di rockufiction (docufiction del rock), come, in parte, già nel caso di *Tutti per uno, Aiuto!* e *Magical Mystery Tour*: pensiamo a *The Song Remains the Same* (1976) di Peter

Clifton e Joe Massot, che oltre a presentare la performance live dei Led Zeppelin (al Madison Square Garden nel 1973), la incornicia in un universo (spesso realizzato con cartoon) di cui si alimenta il loro mondo poetico: surrealismo, grottesco, ma anche mitologie nordiche. O anche il già citato *200 Motels*, in cui Zappa mette in scena il suo strampalato e lunatico mondo poetico attraverso gag, artifizi, cromatismi esasperati posti a fianco delle performance live.

Il rockumentary inizia così a documentare non solo la performance ma anche l'uomo, l'artista avviando un processo dialettico tra l'immagine (intesa come prodotto "neutro") e l'immaginario (inteso come luogo di rielaborazione espressivo dell'immagine). Pensiamo al caso di Bob Dylan che, dopo un documentario tutto sommato "oggettivo", "verità", come *Don't Look Back* – un film che si basa su documentazioni in tempo reale, "dirette" (il riferimento è alla specificità televisiva, ma anche al cosiddetto "cinema diretto"⁹), crea con *Eat the Document* (1972) attraverso il montaggio, senza venir meno al documentario (usando cioè riprese girate durante il tour europeo del 1966) un film personale e sperimentale, senza una linea e una consequenzialità logica, giocato sui frammenti e sui raccordi avanguardistici. La materia è sempre documentaria, ma il modo di assemblare il film (secondo una vicinanza non casuale e non nuova nella storia del cinema tra documentario e sperimentazione) realizza un testo differente, come afferma Giandomenico Curi (2002): «La costruzione cioè di una nuova immagine, estrema e radicale, come la sua musica», che sfocerà poi, soprattutto, nello sperimentale *Renaldo e Clara*¹⁰. Sorta di diario filmato, pamphlet, luogo di appunti e ricordi, notes di poesie e schizzi letterari e sonori adagiato su una pretestuosa storia di fiction.

Dal documentario si arriva alla fiction. Sintomatico è il caso

⁹ Per approfondimento, si vedano: Roberto Nepoti 1988; Guy Gauthier 1995; Bill Nichols 2006.

¹⁰ *Magical Mystery Tour*, *Eat the Document*, *Renaldo e Clara*, *200 Motels* sono anche film girati direttamente dai musicisti: una pratica questa, se non frequente, comunque non del tutto inusuale nel mondo della musica pop, a significare ancora una volta il legame profondo con l'immagine audiovisiva e l'importanza attribuita dagli stessi musicisti, che spesso desiderano cimentarsi in un'arte diversa, ma anche poter controllare il proprio immaginario. Tra gli altri Richard Turkey, pseudonimo di Neil Young, ma anche i Beatles, John Lennon, Prince, Jim Morrison, Joe Strummer ecc.

di *Tutti per uno*: il primo film dei Beatles, diretto da Lester, nasce come progetto di documentario sulla beatlesmania. Una sorta di inseguimento libero e brioso dei Beatles, e dei problemi legati alla fama che li circonda. Del progetto iniziale rimangono inseguimenti e trucchi ma rielaborati in chiave surreale e ironica. Si ricostruisce il mondo dei fan dei Fab Four ma anche il loro mondo poetico che tende a essere una versione visibile dei loro testi e dei loro atteggiamenti live. In questo tipo di operazioni, la fiction prende il sopravvento. Su questa scia si muovono numerosi rock-movie successivi ed esperimenti a metà strada tra il documentario e la fiction (docu-fiction). Pensiamo alla biografia romanzata di Prince con *Purple Rain* di Albert Magnoli o al falso documentario sulle Spice Girls, *Spice Girls – Il film* di Bob Spiers. Anche il video musicale si basa su questa dialettica tra documentazione (immagine) e rielaborazione (immaginario), facendoci vedere l'artista e la sua performance ma filtrandola attraverso un *look*, una vista, una maniera di vedere e di presentarsi.

Insieme al concert-movie è forse questo il genere che più ha influenzato il primo music video. Semplificando quanto invece avremmo modo di approfondire in seguito, possiamo dire che una prima schematica divisione in generi del videoclip può essere operata tra clip di performance (la band o il musicista che suonano) e clip che affianca alla mera ripresa di performance realizzazioni di fiction, di animazioni, surreali o concettuali, in grado di rappresentare l'immaginario dell'artista.

Il rock-movie sposta poi l'asse dell'immagine rock decisamente sul versante dell'immaginario, della fiction e della narrazione, aprendo ulteriori campi di possibilità espressive.

1.2.2 Rock-movie

Non è nostra intenzione tracciare una storia del rock-movie o provare a definirne forme e modelli, quello che ci interessa è definire la modalità base per cui esso esprime una visibilità del rock: la maniera in cui il rock-movie attua il progetto di espressione e simbolizzazione visiva della musica.

Iniziamo col dire che rock-movie di per sé è una definizione molto ampia e comprende sia il documentario che il film di fiction, può inglobare sia film marcatamente contrassegnati dalla musica pop, con la presenza dei musicisti o di live performance, sia film di ambientazione rock, con storie sul rock, o ancora film in cui la co-

l'onna sonora pop definisce e contraddistingue l'opera stessa. Una definizione ampia dunque, che noi invece per comodità usiamo in una forma più ridotta, distinguendo il rock-movie dal rockumentary operiamo una scelta "in senso di fiction". Possiamo anche distinguere alcuni sottogeneri ben definiti nella storia di un genere del quale, benché una letteratura lo abbia oramai storicizzato e quindi identificato, è ben difficile definire caratteristiche certe, proporre confini, limiti o *topoi* sicuri. Si tratta piuttosto di un genere trans-genere, che attraversa i generi cinematografici e si fa evidente solo nella presenza della musica e dell'immaginario pop in maniera centrale.

Rock-movie allora è:

- la classica *biopic*: *La storia di Tommy Steele* di Gerard Bryant, *Elvis, il re del rock* di John Carpenter, *La Bamba* di Luis Valdez, *Great Balls of Fire - Vampate di fuoco* di Jim McBride.

- *storie di giovani* (ribellismo, *juvenile delinquent*, *bikers movie*, *beach party movie* ecc.): *Il seme della violenza*, *Rock'n'Roll High School* di Allan Arkush, *The Loveless* di Kathryn Bigelow.

- *storie di rock* (nella forma, a volte, di *false biopic*): *L'idolo della canzone* di Henry Hephron, *Privilege* di Peter Witkins, *The Commitments* di Alan Parker, *Music Graffiti* di Tom Hanks.

- *musical rock*: *Jesus Christ Superstar* di Norman Jewison, *The Rocky Horror Picture Show* di Jim Sharman, *Hair* di Milos Forman.

- *rock opera*: *Orfeo 9* di Tito Schipa Jr., *Tommy* di Ken Russell.

- *cartoon*: *Il sottomarino giallo* di George Dunning, *Interstella 5555* di Kazuhisa Takenouchi¹¹.

¹¹ Sull'influsso del cinema di animazione in generale, e, in particolare, di quello degli anni Sessanta e Settanta sul music video, rimando al capitolo «Il piccolo schermo espanso. Sperimentazione, animazione, massmedia» del libro di Bruno Di Marino 2001: 100 ss. e al capitolo di Alessandro

- opere sperimentali: *Eskimo* dei Residents, *200 Motels* di Frank Zappa.

A questi si possono aggiungere anche generi "altri" contaminati dalla presenza di un musicista nelle vesti di attore, benché non impegnato in performance musicali. Si parla spesso, a questo proposito, di film di culto, in cui il fenomeno cult è il divismo delle apparizioni cinematografiche di Elvis Presley, Madonna, o anche in un'accezione più "colta" delle performance attoriali di Bob Dylan (*Pat Garrett e Billy the Kid* di Sam Peckinpah) o Kris Kristofferson (*Pat Garrett e Billy the Kid*, *Alice non abita più qui* di Martin Scorsese). Ma di culto divengono anche le apparizioni "preziose"... preziose perché rare (una band che appare poco o raramente o in una determinata formazione ecc.) come nel caso di *Qualcosa di travolgente* di Jonathan Demme con una apparizione live dei Feelies. Lo stesso discorso vale anche per le colonne sonore: ci sono colonne sonore di culto che riescono a diventare pregnanti nel testo (prendiamo l'esempio di *Easy Rider* - *Libertà e paura* di Dennis Hopper), altre comunque significative - *Batman* di Tim Burton, con lo score di Prince o la colonna sonora *old-style* di Madonna per *Dick Tracy* di Warren Beatty. C'è comunque un universo simbolico rock che può essere sollecitato non solo dalla presenza di un musicista o di una performance, e l'esempio più evidente è dato dalla cosiddetta "New Hollywood".

Il rock-movie nasce per soddisfare una visione del divo e della musica inserita all'interno di un modello visivo già apparecchiato e facilmente leggibile come il cinema commerciale. Come abbiamo già visto, Presley si inserisce come divo modulando la propria immagine su modelli cinematografici - Dean e Brando - e quindi non crea una vera e propria cesura. Saranno i Beatles a potersi permettere un diverso approccio: trasferire cioè il divismo e l'immaginario musicale nel cinema. Il rock-movie quindi, appena accennato con *Il delinquente del rock'n'roll* di Richard Thorpe, nasce con *Tutti per uno* e nasce in contemporanea con un cinema nuovo, indipendente, giovane, figlio delle nouvelles vagues e che guarda alle generazioni a sé più vicine, quelle della cultura e della musica pop.

Il rock-movie propriamente detto è quindi quel cinema che definisce un immaginario rock, che si nutre di un immaginario

Amaducci in questo volume, cfr. *infra*, pp. 71 ss. Mentre sul rapporto tra musica e animazione si veda: Daniel Goldmark, Yuval Taylor 2002.

rock, film magari senza star musicali, come nel caso di *Easy Rider* – *Libertà e paura*, che non si esaurisce con una colonna sonora rock, ma investe per l'appunto l'immaginario rock.

E torniamo alla New Hollywood, un'esperienza cinematografica nata alla fine degli anni Sessanta, un cambiamento culturale che ha investito l'industria cinematografica e che ha significato un "cambio della guardia" sia a livello di registi, di sceneggiatori e di attori, che di produttori. Ma soprattutto ha significato la comparsa di temi diversi e di diverse modalità stilistiche: i giovani registi usciti dai corsi di cinema delle università, e quindi intrisi di cinema europeo e di cinema d'autore e, in particolare, legati alle nouvelles vagues internazionali, imprimono una svolta decisa alle storie e ai personaggi e si rivolgono a un pubblico giovane, urbano e mediamente acculturato e intellettualmente vivace. Si rivolgono a quella generazione che nella musica rock ha creato i propri immaginari adolescenziali e che nel rock sta trovando conferme e strade ideologiche e politiche (è la generazione delle occupazioni universitarie, delle proteste contro la guerra in Vietnam ecc.). Una generazione di "cinematografari" americani che "ha salvato Hollywood" e che Peter Biskind (1998) definisce «generazione sesso, droghe e rock'n'roll». L'immaginario di una generazione si riversa nel cinema tramite un travaso di temi (la libertà sessuale, il viaggio, la revisione politica della storia americana, la violenza, il pacifismo, le lotte del movimento femminista e contro il razzismo), pratiche stilistiche (la citazione nostalgica, il pastiche, l'utilizzo di sequenze psichedeliche, surreali spesso contrassegnate da un movimento musicale e non narrativo¹²). Ma, soprattutto, si tratta di una cinematografia che celebra l'accesso in maniera definitiva, ideologica, persino "colta" dell'universo rock (musica, immagini e pensiero) a Hollywood¹³.

Il rock-movie, a diversi livelli e sotto diverse forme, rappre-

¹² Pensiamo alle sequenze psichedeliche di *Chappaqua* di Conrad Rooks (i deliri "drogati" del protagonista); di *2001: Odissea nello spazio* di Stanley Kubrick (il viaggio oltre Giove); di *Fragole e sangue* di Stuart Hagman (la sequenza finale della carica della polizia girata in parte in rallenti con gli studenti che intonano *Give Peace a Chance* di John Lennon); di *Zabriskie Point* di Michelangelo Antonioni (l'esplosione finale al ritmo della musica dei Pink Floyd) ecc.

¹³ A questo proposito si faccia riferimento almeno ai seguenti testi sulla cosiddetta New Hollywood: Peter Biskind 1998; Callisto Cosulich 1978; Callisto Cosulich 1998; Geoff King 2004; Franco La Polla 1996; Franco La Polla 1999; Franco La Polla 2001; Emanuela Martini 1991.

senta il luogo dell'elaborazione di un immaginario pop ed è quindi evidente che nel music video troviamo modalità stilistiche, temi e iconografie, se non, addirittura, citazioni, di questo cinema che ha sviluppato prima, e continua a sviluppare in contemporanea, forme e trovate estetiche. Nel capitolo 2 vedremo come tra cinema e music video gli scambi e le relazioni siano sempre intensi e non abbiano un'unica direzione, ma si svolgano nelle due direzioni, in una dialettica continua.

1.2.3 Music video

Molti clip (inteso proprio come 'taglio' o meglio 'ritaglio', assunzione di un frammento estrapolato da un testo dalla struttura narrativa più decisamente strutturata) sono ritagli della performance musicale all'interno di un rock-movie o di un rockumentary (televisivo o cinematografico).

Le origini, le radici del music video per come lo conosciamo e per come la letteratura critica lo ha storicizzato (con la doppia nascita ufficiale *Bohemian Rhapsody* e *Video Killed the Radio Star*¹⁴) risalgono anch'esse agli anni Cinquanta e si situano così in posizione di contemporaneità con il rock-movie e il rockumentary: con Presley nasce il rock-movie, con l'*Ed Sullivan Show* (e le altre trasmissioni televisive dedicate alla musica) nasce l'idea del promo e del rockumentary. A fianco del classico 45 giri, quindi, nascono i primi tentativi di 45 giri sonori e gli apparecchi in grado di trasmetterli, dagli scopitones ai soundies – le raccolte di questi frammenti

¹⁴ Anche solo per il fatto che sia stato ideato un canale unicamente di video, è evidente che il genere avesse già una sua storia, ma è l'atto formale secondo me a determinare il fatto storico: la diatriba tra i promo dei Beatles, i filmati dei soundies ha poco senso. *Bohemian Rhapsody* dei Queen diretto da Bruce Gowers viene segnalato da molti come il primo vero video musicale soprattutto perché, come dice Di Marino (2000: 8), «per la prima volta le immagini non si limitano a riprendere la band da diverse angolazioni, ma tentano di creare un equivalente musicale della musica». Trascurando il fatto che alcuni promo dei Beatles, per esempio, hanno già questa intenzionalità, è il sistema di sfruttamento di un video musicale promozionale a essere ancora di là da venire. Se ammettiamo che esista già una "traccia" estetica, manca ancora un sistema, un sistema che con il video dei Queen, usato dalla band per sfruttamento commerciale e per potenziare l'eco del 45 giri che a sua volta deve "trainare" l'album, e con MTV (che inizia le proprie trasmissioni proprio con *Video Killed the Radio Star*), diviene maturo, anche per il contemporaneo evolversi delle tecnologie audiovisive (cable tv e videoregistratori home).

audiovisivi venivano spesso unite in un unico testo filmico che anche in Italia ebbe un certo successo e che possiamo definire "film carosello" (Arcagni 2006).

I promo video e le apparizioni tv, parallelamente al rockumentary e al rock-movie, nascono da questa volontà scopica connaturata al rock stesso, risolta in spettacolarizzazione dell'evento performance o della star, e sfruttata come commercializzazione (pubblicità) per la vendita del prodotto musica. Non è un caso che i primi clip (promo, soundies o altro) siano proprio registrazioni del musicista mentre "performa", così come il rockumentary: stessa radice, stesse forme, diverse durata e destinazione dell'evento. D'altra parte la performance può ammantarsi di spettacolo, privilegiare l'immaginario sull'immagine, come nei promo clip dei Beatles (*Penny Lane* e *Strawberry Fields Forever*, entrambi del 1967). Se il rockumentary si garantisce la possibilità di registrare la performance o la realtà dell'evento (*l'hic et nunc* del musicista che testimonia la veridicità della sua musica), è la fiction (rock-movie) invece che si assume il compito di definire il mondo poetico (l'immaginario). La stessa tensione dialettica si ripropone anche nel music video: da una parte la modalità della ripresa della performance, dall'altra la messa in scena dell'immaginario (secondo metodi narrativi o "concettuali"). John A. Walker nel definire i "generi" del music video, ne rintraccia fondamentalmente due: *dal vivo* e *a soggetto*. Mentre Gianni Sibilla ne rintraccia tre: *performance*, *narrativo* e *concettuale*, e Michael Shore, a sua volta, due: *concettuale* e *performativo*. In sintesi: da una parte il contatto diretto con il musicista e la sua performance, dall'altro si mette in scena un universo (un immaginario), e ancora più spesso i due fattori convergono.

Il music video riprende un'elaborazione in seno alla musica viviva già da tempo percorsa... l'immagine della musica è *la performance*, oppure *la messa in scena del mondo simbolico del musicista (o della musica)*, o, in ultima analisi, *la combinazione dei due modi*.

Basti pensare al caso di Madonna, i cui video possono davvero apparire come la testimonianza diretta non solo del suo multiforme talento musicale, ma anche del trasformismo del suo corpo e del suo personaggio, in una sorta di continuo sovrapporsi tra musicista e attore: dalla ragazzina post-punk, ammiccante e trasandata di *Like a Virgin* di Mary Lambert – che ispirò alla regista new wave Susan Seidelman le riprese in *Cercasi Susan disperatamente* – fino alla emulazione di Marilyn Monroe in *Material*

Girl e poi ancora il periodo della sofisticata entreneuse di *Erotica* – *Justify My Love*, per esempio, di Jean-Baptiste Mondino. E inoltre la danza di sapore mediorientale e i riferimenti religiosi della fase più new age di *Frozen* (Chris Cunningham), fino alla nuova immagine legata al mondo del clubbing e della nuova dance (*Ray of Light* o *Music*). Il legame di Madonna con il suo pubblico passa attraverso il suo corpo che performa, ma anche per il sistema di simboli e significanti di cui si fa veicolo (le mode per esempio: i cambi di pettinatura, il colore dei capelli, gli abiti, i luoghi in cui appare)... Madonna comunica tramite il video un universo simbolico visivo il cui veicolo emozionale di base è la musica: inventa passi di danza, lancia mode nell'abbigliamento, nel trucco e nell'acconciatura, si rifà a un'estetica a volte dal chiaro gusto vintage o retrò (*True Blue*, *Material Girl*), altre volte di tipo postmoderno (*Ray of Light*, *Hang up*)... il musicista, per il tramite veloce, leggero e "facile" del music video, diviene il portatore di un universo simbolico pronto per essere assunto dal suo pubblico: insomma, il fenomeno Madonna non sarebbe assolutamente possibile senza l'immagine. Per dirla secondo le parole di Alberto Campo (2004: 50-51), Madonna

[...] costruì la propria carriera a partire dai videoclip [...] i modi per confezionare il prodotto musicale stavano cambiando irreversibilmente. E in fondo permettevano di risparmiare: allora un videoclip costava comunque meno di una campagna pubblicitaria in grande stile.

Tra proposizione della performance e immaginario, è quasi sempre la loro mescolanza a prevalere. La terza via di cui parlavamo: anche nel caso della ripresa di una performance, i valori simbolici posti in essere da un musicista o da una band sul palco sono tali e tanti da formare comunque un testo di valori simbolici in grado di rappresentare e comunicare un immaginario. Non a caso molti degli studi sulla sociologia del rock si sono concentrati sulle sottoculture, sottolineando così il rapporto "semplice" e diretto tra estetica musicale, testi, abbigliamento e atteggiamento:

La musica e le immagini sono rappresentazioni sociali, commerciali e politiche. Si corrispondono, si intersecano, si danno forma a vicenda, in modo impuro e invitante. Dipingono, so-

stengono e trasformano le culture e i valori culturali. Insieme, dimostrano le interconnessioni pervasive tra le culture visuali e musicali, i loro richiami costanti e intricati al pubblico giovane e l'insistenza sul loro stesso senso di urgenza e immediatezza¹⁵.

In alcuni casi, in maniera più evidente che altrove, la performance stessa è il veicolo migliore dell'immaginario della band: pensiamo al caso in cui si attua una volontà di identificazione, del riconoscersi nel sempre uguale. Da questo punto di vista il genere più "ortodosso" e tradizionalista è quello dell'heavy metal, i cui video sono nella maggior parte dei casi, riprese dal palco della band che suona (vere riprese live o rifacimenti)... è la performance infatti il vero volano dell'identificazione con il pubblico. Il tipo di musica e i testi sono molto ripetitivi e si rifanno a una sorta di purezza del genere, mentre il mondo simbolico è piuttosto ridotto e fatto soprattutto di tatuaggi, atteggiamenti volutamente anticonvenzionali, spesso di tipo *machistico*. La carica dinamica, e a volte persino violenta, della performance "deve" essere (ri)proposta ai fan che se la aspettano: a fare da contorno il vestiario, il taglio dei capelli e magari qualche riferimento a un universo concluso (la moto, le donne, il whiskey)¹⁶.

Un discorso simile può essere fatto riguardo al genere hip hop, soprattutto quello californiano legato al cosiddetto mondo dei gangsta-rapper. L'artista vuole veicolare la propria immagine, il proprio corpo (in questo senso davvero il corpo come luogo dell'identità: un corpo curato, muscoloso, luogo di orgoglio e di proiezione di desiderio), il proprio vestiario, i propri atteggiamenti (le movenze e i balli: dalla breakdance, alla segnalazione del ritmo con il corpo, la mimica, fino al krumping). L'orgoglio nero spesso sbandierato va di pari passo con l'orgoglio del proprio status di nuovo ricco, senza paura, attorniato da donne bellissime e guardie del corpo e coperto letteralmente di oro. L'identificazione passa attraverso un rapporto diretto, arrivando persino ai continui sguardi in macchina di questi video, vera e propria interpellazione diretta al pubblico (così come d'altronde sono nella maggior parte

¹⁵ Cynthia Fuchs, *Images*, in Corner-Swiss (a cura di) 1999, citato in Gianni Sibilla 2003: 260.

¹⁶ Per approfondimenti si veda: Will Straw in Simon Frith, Andrew Goodwin 1990.

dei casi i testi di questo genere musicale), quasi un rapporto “uno a uno” che passa attraverso almeno due stadi: da una parte il modello («vestiti come me, “acconcia” il tuo corpo come me, imbellisciti come me, arriva alla mia ricchezza, innalzami a modello di stile di vita»); dall'altra di assimilazione del messaggio: dal più politicizzato (spesso una sorta di riciclaggio del pensiero della controcultura nera afro-americana), a quello più anarchico del genere «arricchisciti e vivi “alla grande” come me».

Performance e immaginario, sequenze oniriche, surreali, concettuali (rifacendosi alla terza definizione di Sibilla) – come nel cartoon *Yellow Submarine – Il sottomarino giallo* di George Dunning o in *Pink Floyd – The Wall* di Alan Parker – stanno alla base della rappresentazione visiva della musica pop. La vera peculiarità del video musicale è l'amplificazione, nella velocità del frammento, di queste possibilità, andando a esplorare infinite varianti del visivo musicale e divenendo, nel corso degli anni Ottanta e Novanta, proprio per l'acquisita “esperienza” e per le caratteristiche di velocità e brevità, in piena sintonia con la realtà mediale coeva, luogo preferenziale e modello (come avremo modo di vedere meglio nei capitoli 2 e 3).

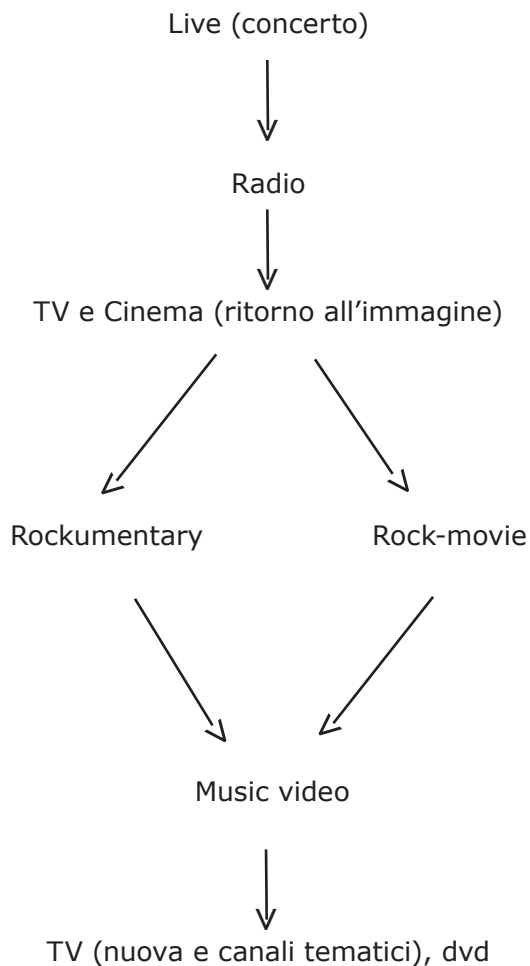
1.3 Uno schema

Lo schema presentato nella pagina seguente è un modello in grado di esemplificare quanto finora argomentato.

L'importanza fondamentale dell'immagine per il rock e per tutta la cultura e la musica pop spiega anche perché molti studi sulla pop music si siano indirizzati verso la rappresentazione dei modelli. In particolare, come abbiamo già avuto modo di accennare, la sociologia della musica pop si è spesso concentrata sull'impatto visivo-culturale, per esempio occupandosi delle sottoculture e degli oggetti visivi che li caratterizzano. Dick Hebdige (2000) parla a proposito di «sottoculture spettacolari», ponendo l'accento proprio sulla definizione di un immaginario attraverso immagini. Il look, la rappresentazione di sé, i feticci visivi che caratterizzano le sottoculture e che si alimentano di modelli che arrivano per lo più dal mondo musicale in uno scambio, tra l'altro continuo, tra modelli proposti dal basso e altri dall'alto del music business. Osserva Hebdige (2000: 103):

In effetti la creazione e la diffusione di stili nuovi sono legate

in maniera inestricabile ai processi di produzione, pubblicizzazione e confezione che inevitabilmente portano alla caduta di tensione delle potenzialità sovversive della sottocultura: sia le innovazioni mod che quelle punk costituirono un feedback per l'alta moda e la moda in genere. Ogni nuova sottocultura stabilisce nuove tendenze, genera nuovi look e nuovi sound che hanno una funzione di feedback nei confronti delle industrie rispettive.



Ma non sono solo le sottoculture (mod, hippy, punk, skinhead ecc.) a intrattenere questo rapporto di scambio culturale con la musica, in generale è la relazione che si instaura tra ascoltatori (non solo fan) e musica: accettare un determinato tipo di musica e di "messaggio" (visivo e testuale) significa definire *affinità* e *divergenze*. Significa cioè definirsi attraverso una diversità rispetto ad altri, e a un'affinità all'interno di una gruppo più o meno piccolo di partecipanti. Partecipare dell'entusiasmo per una band o per uno stile musicale significa definire un universo semiotico e culturale che può anche essere a "maglie più larghe" rispetto a quello delle sottoculture, ma che in ogni caso definisce una *appartenenza* e una *distanza* (Hebdige parla di *diversità* e *identità di gruppo*). Gli anni Ottanta e Novanta – la *golden age* del music video – hanno potenziato questo tipo di scambio: il video si è dimostrato il mezzo più efficace, leggero, "facile", da una parte di veicolare un immaginario, dall'altra di assumerlo, raggiungendo così una sintesi totale tra immagine e musica. Sintesi che tra l'altro ha significato per molti lo "scadere" della musica a favore del look: in questo senso sono stati letti il fenomeno dei New Romantics (Duran Duran, Spandau Ballet ecc.) negli anni Ottanta, e quello delle boy band (Backstreet Boys, Take That ecc.) negli anni Novanta, per non parlare dei clamorosi "falsi" come i Milli Vanilli o delle band costruite dalle produzioni come le Spice Girls. D'altra parte si deve a MTV e ai video (ma anche ad alcuni film culto come *Singles – L'amore è un gioco* di Cameron Crowe) l'esplosione del fenomeno *grunge*, una musica e un universo poco prima delimitato a pochi adepti e che esplode, in particolare con il fenomeno Nirvana, e viene a definire un gusto musicale ma anche un atteggiamento, un vestiario, un look specifico, una moda insomma. Da "piccolo mondo" della sottocultura a moda internazionale. Ciò che Paul Willis teorizzava a proposito delle sottoculture, nell'epoca dell'esplosione visiva del pop risulta valido a tutti i livelli, e cioè l'«omologia», termine usato

[...] per descrivere l'accoppiamento simbolico tra valori e stile di vita di un determinato gruppo, fra esperienze soggettive e forme musicali che il gruppo utilizza per esprimere o rafforzare i propri interessi fondamentali (citato in Hebdige 2000: 127).

Una sintesi che del resto ha significato un deciso interesse della moda per i giovani e l'inverso. MTV stessa si è occupata di

moda con speciali o trasmissioni *ad hoc*. Così come d'altronde il medesimo canale ha spinto nella direzione delle ricerche visive andando spesso a saccheggiare – per i propri “stacchi”, jingle, commercial ecc. – anche i territori del cinema d'autore, del cinema d'avanguardia e soprattutto della videoarte, o, di contro, si è rivolto ad artisti visivi e a registi per definire la propria immagine (come i capitoli di Amaducci metteranno bene in evidenza)¹⁷. Gli studi sul video musicale concordano così nel definire due paradigmi alla sua base, quelli che Luca Marconi chiama doppia funzionalità, il video come «spettacolo» (potremmo anche scomodare il termine “arte”) e come «messaggio pubblicitario» (Marconi 2001). Quella che abbiamo definito la rappresentazione dell'immaginario di una band o di un musicista da un punto di vista estetico, per chi analizza il video come pubblicità diviene la vendita di un prodotto attraverso una strategia di affezione, secondo quanto afferma Marconi (2001: 692):

[...] la strategia pubblicitaria che maggiormente caratterizza il videoclip consiste nel far apparire il protagonista della canzone come un divo, come una *star*. Analogamente a quanto avviene negli spot apertamente pubblicitari, anche in questo caso, se il videoclip riesce a far desiderare di essere il più possibile in sintonia con la *star* da questo celebrata, chi è in preda a tale desiderio cercherà di acquistare tutto ciò che sente legato a tale *star*: non solo tutti i suoi dischi, ma anche tutto il resto del merchandising che la riguarda (manifesti, libri, indumenti, gadget ecc.).

Come abbiamo visto nel caso di Madonna, ma anche con l'heavy metal o con il fenomeno hip hop, tra espressione e commercializzazione dell'immagine si attua un circuito che ha nel videoclip il suo massimo luogo di espressione, soprattutto per la sua facilità di accesso e di fruizione.

Storicamente *amplificazione, massa e immagine* portano al-

¹⁷ Si potrebbero citare molte mostre che celebrano il matrimonio tra arte visiva e universo pop e rock, tra queste vorrei segnalarne due recenti: *Sound & Vision*, a cura di Luca Beatrice, Palazzo della Penna, Perugia, 29 aprile–25 giugno 2006 e *Good Vibrations. Le arti visive e il rock*, a cura di Marco Pierini, Palazzo delle Papesse, Siena, 26 maggio–24 settembre 2006.

l'organizzazione dei primi grandi concerti (per il momento circhi itineranti con un po' di tutto e assolutamente non specializzati in musica rock), i quali iniziano anche a essere registrati (pensiamo, già nel 1959, a *Jazz on a Summer's Day* di Bert Stern). Ovviamente è la radio il primo mezzo di comunicazione di massa a cui la nascente musica rock (ma in generale tutta la musica cosiddetta leggera o "folklorica") si rivolge. Mentre la televisione e il cinema divengono fondamentali per "l'amplificazione dell'immagine", il cinema si indirizza dapprima sul divismo rock, pur non disdegnando di servirsi del sempre maggiore successo della musica rock utilizzando brani per la colonna sonora (una storia, questa, che merita una trattazione a parte).

Rockumentary e rock-movie propongono – pur nella varietà dei sottogeneri che abbiamo enumerato – due modelli complementari di amplificazione dell'immagine rock. Il music video che inizia proprio con i clip televisivi e quelli cinematografici, si serve dei modelli di messa in scena e di "narrazione" elaborati in sede cinematografica e televisiva per compiere una sintesi che si realizza pienamente nel frammento-canzone visivo, in pratica nel 45 giri visivo.

È evidente poi che, per esempio, negli anni Ottanta e Novanta, i decenni di maggiore successo del clip musicale, esso coesiste con rockumentary e rock-movie, una coesistenza che però non è immune da ibridazioni, scambi e meticcianti estetici (i capitoli 2 e 3 si occupano di analizzare proprio questa fase).

L'affacciarsi sul mercato di nuovi canali e "piste" audiovisive (Internet, i canali tematici e satellitari e il dvd che scalza il vhs nell'home movie) impone cambiamenti sia nell'utilizzo che nella fruizione e, evidentemente, nell'estetica del clip audiovisivo. Esso diviene modello estetico ma anche luogo di sperimentazione nuovo. Il sistema audiovisivo contemporaneo acquisisce il music video e lo ristruttura, lo ricolloca (spesso snaturandone l'essenza) realizzando così una nuova dimensione della musica visiva: *amplificata* (potenzialmente infinita nelle sue proposte e fruizioni, come nella rete) e *diffusa* (contigua e intrecciata al cinema, al nuovo documentario rock, al dvd inteso come supporto non neutro di contenuti, in rete)... questo sarà l'oggetto dell'analisi del terzo capitolo.

Cinegenerazionevideoclip

In questo capitolo non si intende passare in rassegna gli scambi tra music video e cinema, o fare la storia dei registi cinematografici (Martin Scorsese, John Landis, Derek Jarman, John Sayles, Todd Haynes, Michelangelo Antonioni ecc.) che si sono messi alla prova sul music video¹, bensì proporre alcune riflessioni su un nuovo approccio estetico (che investe la società e la tecnologia) che caratterizza l'audiovisivo e che trova, nel music video da una parte e nel cinema dall'altra, i prodotti paradigmatici di questo cambiamento, frutto anche di un travaso continuo di idee, di canoni linguistici e di pubblico.

C'è una nuova generazione di filmmaker per cui la differenza tra video e pellicola non è un problema, e così tra video musicale e film e, spesso, tra documentario e videoarte. È una generazione che, piaccia o meno, filtra il proprio immaginario audiovisivo dal medium televisivo, che ha familiarità con i videogiochi e con Internet, abituata al concetto di velocità, di frammento, di effetto speciale; che ha vissuto come formazione culturale il *pastiche* di cultura alta e bassa, la cinefilia e la televisione, la musica rock e la cultura pop, il fumetto, e per la quale il cinema è solo una delle forme possibili di espressione. Una generazione "blob", televisiva e di Internet, che guarda in velocità, scarica, si appropria, rimette in circolo e "cestina", una quantità spaventosa di immagini e suoni e quindi non sfida, ma non prende in considerazione, le regole d'oro del cinema. Quello che del cinema interessa a questa generazione è la cinefilia come serbatoio di rimandi. Spesso con un approccio ludico più che intellettuale.

Le produzioni hollywoodiane vedono sempre più di buon oc-

¹ Su questo tema rinvio a una serie di testi che al loro interno si sono occupati dell'argomento: Marco Pierini 2006; Luca Beatrice (a cura di) Bologna 2006; Gianluca Marziani 2001; Bruno Di Marino 2001; John A. Walker 1994.

chio l'esordio di questi "ragazzi" nel lungometraggio: essi rappresentano per le Major un marchio di garanzia per un cinema animato, spettacolare, veloce, in linea con il loro target di riferimento: il teenager o il giovane uomo amante di MTV e di Internet a cui offrire emozioni e spettacolo.

Succede, cioè, qualcosa di molto simile a quanto avvenne a Hollywood alla fine degli anni Sessanta, con l'esordio dietro la macchina da presa di registi provenienti dalla televisione, come Bob Rafelson o John Frankenheimer, e che proseguirà negli anni Settanta e Ottanta con il passaggio dalla TV al cinema dei britannici Ridley e Tony Scott, di Adrian Lyne, Alan Parker e dello statunitense Michael Mann.

2.1 Spettacolo, azione e tecnologia

Il prodotto più riconoscibile, frutto di questa generazione, è il film spettacolare, ad alto contenuto adrenalinico, girato con grande uso di effetti speciali e una colonna sonora (rock) invadente: *Il monaco* di Paul Hunter – regista dei video *Honey* di Mariah Carey e *Untitled (How Does It Feel)* di D'Angelo –, *Fuori in 60 secondi* di Dominic Sena, *Charlie's Angels* di Joseph McGinty Nicol, *Dobermann* di Jan Kounen, *Fast & Furious* e *2 Fast 2 Furious* di John Singleton, *Alien³*, *Seven* e *Fight Club* di David Fincher (regista, fra gli altri, per Madonna e Rolling Stones), l'autore forse più significativo di questa generazione.

La velocità e la frammentazione appaiono i caratteri più evidenti dell'atteggiamento estetico di queste opere, tratti che ritroviamo in molti film di registi di certo cinema contemporaneo dal passato non "videoclippari" ma sicuramente membri, figli o affiliati di una "generazione MTV": *Trainspotting* di Danny Boyle, *Lola corre* di Tom Tykwer, *Taxxi* di Gérard Pirès, *Taxxi 2* di Gerard Krawczyk, *xXx* di Rob Cohen.

È l'action-movie il genere maggiormente esaltato dalle qualità pirotecniche di questi registi. Da una parte John Woo è il paladino di un passaggio di consegne da Hong Kong a Hollywood, attraverso un nuovo poliziesco e un nuovo noir che rimandano alle produzioni orientali e agli spaghetti-western, così come al mondo del cartoon. Dall'altra si sviluppa un action-movie debitore del linguaggio pubblicitario e dei music video. Caso emblematico di questa interferenza estetica è lo studio Propaganda che, come una volta la Factory di Roger Corman, sforna giovani talenti per il cinema.

Sintomaticamente, il passaggio non è più dal cinema indipendente e di serie B a Hollywood, ma dalla pubblicità e dal music video al grande schermo.

Propaganda infatti nasce come studio pubblicitario particolarmente orientato verso il video musicale, e fornisce giovani talenti agli studios cinematografici. Tra i registi che formano lo studio Propaganda e che l'hanno caratterizzato in questi anni ci sono David Fincher (tra l'altro socio fondatore e regista di *The Game*, *Seven*, *Fight Club*, *Panic Room*), Michael Bay (music video per Tina Turner, Lionel Richie, Meatloaf, Wilson Phillips, Donny Osmond e regista di *The Rock*), Antoine Fuqua (*Gangsta Paradise* di Coolio e regista di *Costretti a uccidere*, *Bait - L'esca*, *Training Day*, *L'ultima alba*); Simon West (*Con Air*, *La figlia del generale*), Peter Care (music video per Bruce Springsteen, Tom Petty, R.E.M. e regista di *The Dangerous Lives of Altar Boys*). David Fincher firma anche *Alien³*, Simon West *Tomb Raider*, Michael Bay *Armageddon - Il giudizio finale* e un altro protagonista dello studio Propaganda, Alex Proyas, *Il corvo* e *Dark City*. Si sfrutta cioè l'enorme impatto spettacolare che può donare alla fantascienza o al fantasy un montaggio veloce e una spettacolarizzazione accentuata delle immagini, supportata dalla musica rock: è proprio un regista di music video, Russel Mulcahy (autore di music video per Duran Duran, Madonna, Elton John) che apre la strada, con successo, con *Highlander*. Faranno seguito anche *The Watcher* di Joe Charbanic (music video dei Dogstar), *Il monaco* di Paul Hunter (Eminem, Jennifer Lopez, Christina Aguilera).

Fantascienza e horror fanno parte del mondo poetico molto personale di uno dei registi più "autoriali" del music video, Chris Cunningham, che anima i suoi lavori di atmosfere grottesche (*Africa Shox* di Letfield e Afrika Bambaataa e *Come to Daddy* di Aphex Twin), di mostri (*Come to Daddy* e *Windowlicker* di Aphex Twin), di ambientazioni tecnologiche (come il rapporto tra due robot in *All Is Full of Love* di Björk) e di situazioni narrative tra action movie e sci-fi (*Come on My Selector* degli Square Pusher).

Un universo fantascientifico ricco e molto hi-tech, frutto di scambi estetici continui e prolifici tra music video e cinema, come nel caso di *Scream* di Janet e Michael Jackson (il video più costoso della storia con i suoi sette milioni di dollari spesi) a firma di Mark Romanek, o di *Strong Enough* (Cher) di Nigel Dick, *If You Had My Love* (Jennifer Lopez) di Paul Hunter, *Waiting for Tonight*, (sempre della Lopez) di Francis Lawrence, *What's Is Gonna Be* (Busta Rhymes

e Janet Jackson) di Hype Williams, vero protagonista di questo "genere" anche con *She's a Bitch* (Missy Elliot) e *No Scrubs* (TLC).

Tutti video che incamerano, poi citano o rileggono le atmosfere di *Blade Runner* di Ridley Scott o di *Strange Days* di Kathryn Bigelow, e che a loro volta consegnano situazioni, ambienti e visioni al nuovo cinema fantascientifico.

Lo sviluppo delle tecnologie applicate all'immagine, dall'elettronica ad alta definizione all'odierno digitale, ha sicuramente contribuito alla creazione di questi nuovi mondi fantascientifici.

Il digitale ha avvicinato la televisione al cinema e quindi il music video, che tra i prodotti televisivi è quello che da subito si è confrontato con la tecnologia elettronica per creare effetti spettacolari (dal morphing al montaggio non lineare, dai cromatismi innaturali alla frammentazione e alla moltiplicazione dell'immagine). La tecnologia digitale ha poi permesso la vera e propria costruzione di mondi virtuali, una rivoluzione tecnologica che ha decisamente influito sull'estetica e che ha spinto l'effetto speciale in una dimensione nuova e altamente spettacolare. Non è un caso che abbia fatto scuola l'estetica elettronica di Zbigniew Rybczynski per il music video, continuata poi per esempio da Michel Gondry che sembra quasi un suo allievo nella maniera di trattare l'immagine e nel gusto di sperimentare soluzioni visive. Il giovane regista francese usa la tecnologia e la tecnica (*Protection* dei Massive Attack è un unico piano sequenza che racconta molte storie viste dalle finestre di un palazzo) per creare un proprio mondo fantastico. Come nel musical robotico e psichedelico realizzato per i Daft Punk di *Around the World*, o come nel video dei Rolling Stones *Like a Rolling Stone*, dove una situazione tradizionale (la band che suona e una semplice narrazione parallela), viene realizzata con l'effetto dell'immagine che si piega, si sfalda e si ricostruisce – l'immagine che si sfalda, si sdoppia, si rende fluida, sono alcune delle ossessioni di Gondry (*Hyperballad* e *Isobel* di Björk).

Il music video ha imposto l'esuberanza del frammento, spinto fino agli eccessi le possibilità dell'immagine – soprattutto grazie alle nuove tecnologie –, creando le fondamenta per un cinema spettacolare, "neobarocco" (la definizione è mutuata da Omar Calabrese 1987) e postmoderno almeno secondo i "dettami" di Laurent Jullier – mi riferisco in particolare alle definizioni di «film-concerto», di «bagno sonoro» e di «figure dell'immersione» con cui lo studioso francese identifica (a partire da *Guerre stellari* e l'uso ivi fatto per la

prima volta del Dolby Surround) il cinema postmoderno. Un cinema in cui la colonna sonora è fondamentale se non primaria:

Il film-concerto non mostra necessariamente musicisti su una scena, ma prende dal concerto amplificato tre delle sue caratteristiche più evidenti: l'obbligo di ricorrere a un dispositivo tecnologico concepito *ad hoc* [...]. L'idea di spettacolo come *hic et nunc*, provenendo dall'uso di immagini che rimandano più che a una realtà passata, di cui sarebbero le impronte visive piane (immagine-traccia), a una tecnologia di innesti perfetti e della sintesi, che ne cancella l'effetto di rimando a favore di una dimostrazione *al presente*. Il prevalere della dimensione sonora su quella visiva; una colonna sonora avvolge lo spettatore occupando tutte le frequenze, o quasi, dello spettro, emanando da una serie di altoparlanti che immergono l'uditorio in un bagno sonoro al quale esso non si può sottrarre. [...] L'evoluzione del cinema postmoderno verso la liberazione di puri stimoli si accompagna parallelamente a una decadenza dell'*immagine-traccia*, il cui campione fu il critico francese André Bazin (Laurent Jullier 2006: 37).

2.2 Visioni d'autore surreali

Il music video non è, per alcuni registi, un mero luogo commerciale bensì un vero e proprio spazio dato al loro immaginario (Chris Cunningham, Floria Sigismondi, Anton Corbijn tra gli altri), diverso e nello stesso tempo altrettanto valido di quello cinematografico.

Le visioni pittoriche di Tarsem Singh si producono senza soluzione di continuità da *Losing My Religion* (R.E.M.) a *The Cell - La cellula*.

Anche il gusto per il surreale e il grottesco di Spike Jonze (regista per Sean Lennon, Puff Daddy, Björk, R.E.M., Fat Boy Slim, Beastie Boys) ha trovato uno sbocco cinematografico prima con il visionario *Essere John Malkovich* e in seguito, sempre su sceneggiatura del nuovo talento Charlie Kaufman, con il meno riuscito *Il ladro di orchidee*. E proprio Kaufman, sceneggiatore di culto per questa nuova generazione di registi, con la sua poetica surreale (in film come *Confessioni di una mente pericolosa* di George Clooney e *Se mi lasci ti cancello* di Michel Gondry), rappresenta questo nuovo cinema che gioca con i propri meccanismi narrativi e formali,

non tanto secondo una logica autoriflessiva di tipo “moderno” bensì come gioco di rifrazioni.

L’atteggiamento verso l’immagine di questi registi, più colti e sicuramente più autoriali (rispetto a quelli di Propaganda, eccezion fatta per Fincher e, in parte, Proyas), è simile, pur nelle differenti realizzazioni: accurato, ricercato e volto a trovare effetti di sorpresa non tanto (o, non solo) narrativi, quanto visivi. Anche il più tradizionale *One Our Photo* di Mark Romanek (Nine Inch Nails, Lenny Kravitz, Beck), colpisce per la “lattiginosità” delle immagini nelle riprese del grande magazzino e per l’intensità delle visioni onirico-orrifiche. Ciò che va d’altro canto sottolineato, è come spesso il talento visivo appaia mortificato da una narrazione poco sostenuta e dalla ripetizione (seppur postmodernamente citazionista) di tanti *topoi* del “cinema di papà”. *The Cell*, il film di Romanek, così come la seconda prova di Jonze o *Sexy Beast* – noir visivo e dall’atmosfera che ricorda *Le iene* di Quentin Tarantino – e *Birth – Io sono Sean* risultano opere dal forte carattere visionario, ma dalla precaria capacità narrativa e soprattutto da un’attitudine scarsamente sperimentale.

Lo scontro tra natura e tecnologia, tra un mondo selvaggio, idilliaco, detentore di una *wilderness* primigenia, luogo di sogni e di incubi, e di contro una civilizzazione, metropolitana e tecnologica, basata su assunti razionali spesso ridicoli se non violenti, sta alla base del film *Human Nature* di Michel Gondry (Björk, Massive Attack, Rolling Stones, Daft Punk, Neneh Cherry, Beck, Terence Trent d’Arby e White Stripes).

I temi di Gondry sono trattati con un approccio estetico surreale: la natura è descritta con i tratti della favola e della visione (come in *Joga* di Björk), e gli ambienti metropolitani secondo canoni eccessivi (come la metropoli livida di *Army of Me*, sempre di Björk). Gondry costruisce nel film, ma anche nei suoi music video, delle “favole” metaforiche, debitrice dei pamphlet settecenteschi, dove la tecnologia digitale è chiamata a costruire mondi artificiali e narrazioni complesse che si intersecano all’infinito. In *Bachelorette* di Björk, ad esempio, si rappresenta la storia infinita e sempre uguale di una scrittrice che trova un libro che si scrive da solo, che narra della fortuna di questo libro che racconta di una ragazza che trova un libro che si scrive da solo ecc.

Anche in questo caso la contrapposizione è tra lo stato felice di una natura da favola e la famelicità della metropoli.

2.3 Universo pop e postmoderno

Il music video si propone di costruire un'immagine per la canzone, ma più spesso per il musicista. Lo short deve comunicare il mondo di riferimento al quale l'artista appartiene, quale moda sta lanciando, quale comunicazione vuole intraprendere. Pensiamo al caso Madonna (ne abbiamo già parlato anche nel capitolo 1), la cui fama è legata a un "sistema della moda", a un cambiamento musicale e di immagine che la trasporta in diversi filoni. Il video, da questo punto di vista, rappresenta per lei il medium più adeguato per veicolare velocemente il cambio di look e di sonorità e il diverso approccio che vuole avere con la sua visione del mondo: dall'erotismo kitsch, ammiccante e ai limiti della pornografia del periodo *Erotica* con il music video *Justify My Love* di Jean-Baptiste Mondino, fino al periodo elettronico new age di *Frozen* di Chris Cunningham.

La video musica rappresenta da subito l'ideale del cinema postmoderno, fatto di sintesi, citazionismo, atteggiamento ironico: occhieggiamenti e interpellazioni dirette al pubblico, serialità, riferimento a modelli culturali dati per scontati, e in questa accezione pienamente pop(olari), senza dimenticare l'importanza del momento espressivo su quello narrativo, e la libertà stilistica e linguistica, indirizzata proprio verso la capacità di stupire e di abbagliare.

Il video musicale ha creato una generazione di registi che, soprattutto, non fanno distinzioni tra cultura alta e bassa e che rubano quanto possono dai diversi universi artistici. Sono i figli della cultura dell'immagine e della cultura pop, grandissimo e indistinto calderone di mode e miti: «La clip non è forse la forma seducente di una derisione? Una maniera in fondo modesta di dire che se sappiamo citare tutto, non sappiamo più nulla di quello che citiamo?», si chiedeva Serge Daney (2000: 293). Tutto è sfruttabile al fine di una realizzazione videomusicale e questo atteggiamento ha informato di sé anche molto cinema contemporaneo.

Si tratta di una nuova frontiera della cultura pop, decisa ad assumere, rimaneggiare, decostruire e riproporre modi e modelli di qualunque epoca e di qualunque area linguistica e culturale in maniera indistinta. È la cultura di Internet, del grande calderone indistinto di dati da cui assumere ciò che interessa.

L'importanza è l'icona, l'universo che l'oggetto o lo stile comunica e il modo in cui lo si contestualizza o decontestualizza. In questo nuovo immaginario, dalle dimensioni pressoché infinite e dall'andamento spiraliforme, Hollywood sta cooptando diversi fenomeni. I più

significativi sono i personaggi Marvel: Batman, Daredevil, Hulk, X-Men. I fantastici 4 ecc. Le serie televisive d'epoca: *The Avengers* di Jeremiah Chechik (anch'egli pubblicitario e regista di music video, attivo anche a Milano), *Charlie's Angels* e *Charlie's Angels più che mai* di Joseph McGinty Nichol, *Mission: Impossible* di Brian De Palma, *Mission: Impossible 2* di John Woo e *Mission: Impossible 3* di J. J. Abrams. Ma anche saghe cinematografiche, come il campione della blaxploitation (omaggiata da Tarantino con *Jackie Brown*) *Shaft* di Singleton. I videogiochi: *Tomb Raider* di Simon West, *Lara Croft – Tomb Raider 2: La culla della vita* di Jan De Bont, *Resident Evil* di Paul W.S. Anderson e *Resident Evil: Apocalypse* di Alexander Witt.

Possiamo notare che i tratti caratterizzanti questa produzione sono quelli del cosiddetto cinema postmoderno. Un cinema della "stimolazione epidermica", che esprime più che narrare, che punta al cosiddetto "wow effect" e che stimola il pubblico da un punto di vista emotivo (paura, spavento, stupore). È un cinema di superfici, che gioca con i significanti, proprio come il music video, che tende a costruire un universo estetico più che a narrare (cinema classico) o a riflettere (cinema moderno), che costruisce un rapporto nuovo tra immagini e spettatori. Abbandonata per sempre la "trasparenza" del cinema classico e le sue grandi narrazioni, insofferente al metalinguaggio del cinema moderno, definito puntualmente da Pezzella (1996) come «critico-espressivo» (cinema-saggio), il cinema postmoderno non fa finta di non esserci, ma non vuole neanche dimostrare tesi o far partecipare intellettualmente il suo spettatore. Il regista contemporaneo lo stimola, lo stuzzica, lo occhieggia e gli trasmette valori estetici (proprio come la musica pop e quindi il music video).

Seguendo i punti che enuclea Gianni Canova (2000), sulla scorta di Fredric Jameson (1991 e 1994), possiamo sintetizzare i caratteri peculiari di questa nuova estetica. *L'ibridismo*: quella cultura pop portata alle più estreme conseguenze, che tutto ingloba e tutto ricicla, facendo saltare rigide definizioni di genere. È un cinema della *frammentarietà*, del racconto debole e della poca profondità, e, proprio come i music video, scivola via in una mare di significanti e di tanti frammenti visivi difficilmente riconducibili a un unico modello estetico. Frammenti, citazioni, decostruzione dei grandi discorsi e delle grandi narrazioni, che predilige l'effetto (speciale o meno) al discorso, la *superficialità* alla riflessione, l'attimo alla narrazione, la pluralità di punti di vista alla visione unica.

Un cinema quindi dell'*euforia* emotiva in cui il valore assoluto è quello della citazione (ludica piuttosto che intellettuale) e della contaminazione. Una contaminazione così vasta e indistinta da divenire *omogeneizzazione*.

Un cinema del frammento contaminato e indistinto che procede per effetti emotivo-spettacolari e che decostruisce i concetti temporali, esperendo la dilatazione o all'opposto la compressione, dove il tempo tende a essere sincronico più che diacronico (*presentificazione del tempo*) e quindi in consonanza proprio con il video musicale. I concetti dominanti sono il riuso, il gioco e il pastiche. Oliver Stone con *Assassini nati – Natural Born Killers* mette in scena proprio questo mondo, facendo della disgregazione del linguaggio il veicolo principale della sua riflessione: profonda, proprio nel giocare linguisticamente con l'estetica contemporanea, superficiale, nella morale anti-mediale dell'assunto.

Va detto a questo proposito che per molti studiosi proprio il music video è il campo in cui l'estetica del postmoderno ha potuto definirsi in maniera compiuta. Da Simon Frith e Howard Horne (1987) a Dick Hebdige (1991) e John A. Walker (1994), si è spesso sottolineato che il video, per le sue qualità, è il tipico prodotto estetico della cultura postmoderna. È un frammento, a sua volta costruito su frammenti, rifiuta la narrazione forte in nome di una esplosione espressiva che comunica ai sensi più che all'intelletto. Si definisce come una pubblicità della musica e di un immaginario, si caratterizza normalmente per la ricchezza di riprese e di punti di vista, attraverso un'estetica che fa della perdita di un centro e di un punto di vista logico un punto di forza. Che spinge sul lato onirico ma anche su quello ironico. Riferendosi agli studi di Pat Aufderheide (1983) e di Gary Burns e Robert Thompson (1987), Marconi (2001: 691) afferma che il video

[...] invita a mettere in atto condotte fruibili sensoriali, sinestesiche, ludiche, empatiche, che implicano l'adesione affettiva e/o motoria di uno spettatore appagato dal seguire lo svolgimento dell'intreccio, mentre si scoraggia l'utente dal praticare condotte logico-riflessive, che implicano distacco critico e ricerca, dietro l'intreccio di una trama.

Il music video permette un legame con il suo fruitore rapido, leggero, di superficie, che parla al corpo, e trasmette emozioni e

sensazioni quasi fisiche, così come d'altronde la musica pop che nasce, ricordiamolo, per ballare, per "scatenarsi". Di questa qualità spettacolare e affettiva si appropria il "cinema postmoderno", attingendo a una estetica della schizofrenia e dell'ironia, servendosi del kitsch... non ci si stupisce così se Chris Marker, arguto osservatore del cinema, ma anche dell'estetica culturale dominante, abbia indicato in *Total Balalaika Show* di Aki Kaurismäki «un capolavoro del kitsch postmoderno» per antonomasia, un rockumentary che riprende un concerto dei Leningrad Cowboys con il Coro e il Corpo di Ballo dell'Armata Rossa di Mosca in uno spettacolo fatto di cover riproposte con spirito ironico e/o irriverente, ricco di citazioni, giochi, buffonate, con il collante affettivo della musica e della performance live. Il «film-concerto» di Jullier si definisce proprio secondo questa estetica: quella di un rapporto affettivo che si instaura tra il film e il pubblico attraverso la musica, quell'esperienza che il Dolby Surround ha reso "totale" e chiamata da Jullier «bagno sonoro», e si affianca a una visione che punta tutto sulla spettacolarizzazione, abbandonando la fede assoluta nella narrazione del cinema classico e mettendo in scena uno spettacolo schizofrenico, altamente spettacolare, in grado di emozionare il pubblico, legarlo a un'attrazione per lo spettacolare, "triturando" i generi classici e passando citazioni e rifacimenti attraverso il filtro dell'ironia. Un cinema spesso ipercinetico, dalle figure stilistiche spettacolari e "affettive" (il travelling e il *morphing* di cui parla Jullier ma anche il *jump-cut* frenetico sui personaggi ripresi da vicino che troviamo in Olivier Assayas, Oliver Stone, Luc Besson, Abel Ferrara, Kathryn Bigelow ecc.).

Se Jullier fa nascere il film-concerto, in quanto film postmoderno, con *Guerre stellari* di George Lucas, possiamo rintracciare le stesse caratteristiche scavando nella storia del rock-movie. Pensiamo alle "sequenze rock" di *Easy Rider - Libertà e paura* di Dennis Hopper, ma soprattutto agli spettacoli barocchi, schizofrenici, ironici che ci ha regalato la breve stagione del musica rock con film come *Jesus Christ Superstar* di Norman Jewison, *Tommy* di Ken Russell, *The Rocky Horror Picture Show* di Jim Sharman. Proprio nello specifico del film rock (come abbiamo avuto modo di analizzare nel capitolo 1), va rintracciato quel particolare approccio alla materia cinematografica che caratterizzerà il video musicale. Questo spiegherebbe così come sia stato possibile notare, fin dagli anni Ottanta, un ritorno del genere per alcune caratteristiche stilistiche (in qualche sequenza o nell'intero testo) che si possono

far risalire all'influsso dell'estetica del music video: da *Footloose* di Herbert Ross e *Flashdance* di Adrian Lyne, a *Moulin Rouge!* di Baz Luhrmann.

2.4 Musical?

Il musical diviene il paradigma di un nuovo cinema emozionale, surreale e musicale. Un musical che dalla tradizione classica attinge solo alcuni, anche se fondamentali, caratteri: la frammentazione, la dialettica tra piano realistico e onirico, la spettacolarità e la messa tra parentesi di momenti narrativi al fine di concentrarsi su episodi spettacolari/espressivi. Tutto questo con un potenziamento della musica e una velocità nuova, così come un marcato carattere spettacolare e straniante degli effetti speciali che, con le nuove tecnologie digitali, mostrano tutto il loro impatto. Non quindi il musical, ma il carattere del musical investe questo cinema. Come non leggere in chiave di balletti spettacolari le lunghe sparatorie di John Woo, ma soprattutto le performance irreali dei combattimenti di *Matrix*? O la cura negli ambienti scenografici e la plasticità dei corpi nello spazio degni delle coreografie più ardite di Busby Berkley? Segnando una continuità col genere, va sottolineato come:

Nella concitazione emozionale, tipica del cinema contemporaneo, la popular music ha gradualmente assunto un ruolo più importante, che consiste nel sospendere il flusso principale del film e innestarvi un tempo tra parentesi scandito dalla durata della canzone. Le normali gerarchie percettive si ribaltano: le immagini illustrano la musica e non il contrario, il grande schermo spesso acquisisce la struttura e il linguaggio del music video che a sua volta è figlio del cinema come d'altra parte tutto l'audiovisivo (Giuseppe Grosso Ciponte 2002).

Lo stesso music video, spesso stanco della mera proposta della performance della band o del musicista, costruisce frammenti di musical classico in chiave postmoderna: pensiamo ai caratteri coreografici dei video *Bad* (Michael Jackson) di Martin Scorsese e *Thriller* (sempre di Jackson) di John Landis, di *Jazzin' for Blue Jean* (David Bowie) di Julian Temple, di *True Blue* (Madonna) di James Foley, di *Around the World* (Daft Punk) di Michel Gondry o del bellissimo e "rarefatto" *Oh! So Quiet* (Björk) di Spike Jonze. Ma si possono citare anche *Virtual Insanity* (Jamiroquai) di Jonathan

Glazer, *Praise You* (Fat Boy Slim) di Spike Jonze, per non parlare del sorprendente musical grottesco *Windowlicker* (Aphex Twin) di Chris Cunningham o, ancora per la regia di Spike Jonze (quasi uno specialista), *Weapon of Choice* e *Block Rocking Beats* (entrambi dei Chemical Brothers), così come *Let Forever Be* di Michel Gondry (musical singolare che unisce il fascino del ballo alle sperimentazioni elettroniche alla Rybczynski).

Il musical postmoderno vive di citazioni e di frammenti, fa della spettacolarità e della sensazione di vertigine il suo fine ultimo. È il modello di *Moulin Rouge!*, che presenta una sorta di "oltre cinema": un music video, un videogioco, uno zapping televisivo in cui antico e nuovo, storia e fantasia si intrecciano in uno scambio continuo all'insegna della frenesia. Le storie che si incrociano nel film di Luhrmann sono frammenti di storie eterne; il luogo e il tempo sono illusori.

Luhrmann non ha una storia da raccontare, vuole solo costruire un mondo altro, un universo spettacolare al quadrato in cui ogni elemento (o meglio frammento) lavora per ricomporsi in un unicum dalla narrazione debole (la storia è un classico del melodramma). La differenza in Luhrmann non la fa la storia, ma il patchwork musicale e immaginifico che costruisce: teatro, music video, musical, cinema spettacolare, televisione, spot pubblicitari, vanno di pari passo con le riletture dei classici del pop, mentre la Parigi di fine Ottocento è talmente e smaccatamente finta (dalle scenografie computerizzate ai costumi naturalistici ma eccessivi) da non essere credibile.

Fuori dallo specchio [il cortocircuito postmoderno del musical che si guarda allo specchio] la musica rappresenta l'unico appiglio per lo spettatore, la sua unica ancora di salvezza all'interno di un rutilante mare di immagini in tempesta. Un bombardamento visivo fatto di colori sgargianti, veloci e repentini movimenti di macchina, forzati passaggi dal tono comico alla tragedia, dalla violenza delle danze alla dolcezza della morte. In un universo visivo sovraccarico non è casuale la scelta di infarcire la colonna sonora di canzoni d'amore famose, melodie molto conosciute, appartenenti al presente, siano esse classici della musica rock, pop o dell'Opera. Canzoni frammentate, melodie ridotte a brandelli musicali, ma perfettamente riconoscibili da parte dello spettatore. La

citazione musicale nelle sue diverse accezioni di riproduzione singola, di giustapposizione di diversi brani e stili musicali, è parte essenziale per la formazione della struttura musicale del film. Un testo sonoro che chiama direttamente in causa la memoria, la conoscenza musicale specifica di ogni singolo spettatore. Il fruitore dell'opera cinematografica è quindi chiamato a partecipare attivamente ad essa, ai meccanismi della formazione della colonna sonora (Franco Pirovano 2002: 106-107).

Nuove forme e territori del video musicale

3.1 Madonna e la performance nell'epoca di MTV

Iniziamo anche in questo caso con un esempio concreto, suggerito da un bel saggio di Gary Burns¹: Madonna, reduce dal suo primo successo, *Like a Virgin*, vince la prima edizione del MTV Video Music Award² e offre al pubblico presente e a quello degli spettatori televisivi una performance.

Intanto bisogna notare che il successo di Madonna (come abbiamo già detto sopra) è legato all'immagine e, per la prima volta, specificamente all'immagine veicolata dal video musicale. *Like a Virgin* è un hit che fa il giro del mondo trascinato soprattutto dal "romantico" video di Mary Lambert (1984) che vede Madonna sposa a Venezia, ma anche cantante caratterizzata da un look a metà strada tra il punk e il new romantic (vestiti stracciati, il nero come colore dominante, moltissime collane, bracciali ecc.). È un successo mediale fenomenale basato su un music video e sulla rotazione di MTV.

Ma è la stessa MTV a sentire che l'epoca della musica visiva è, con Madonna (ma lo stesso discorso vale anche per Michael Jackson e Prince) nel suo pieno fulgore, e tenta di allargare i confini uscendo da quelli troppo stretti della pura programmazione di video a rotazione. Ecco che, secondo un modello da televisione "ge-

¹ Gary Burns, «Live on Tape – Madonna: *MTV Video Music Awards*, Radio City Music Hall, New York, September 14, 1984», in Ian Inglis (2006: 128 ss). Su Madonna, la sua immagine, le sue performance, si veda anche: Santiago Fouz-Hernández, Freya Jarman-Ivens 2004.

² La premiazione si tiene precisamente a New York il 14 settembre 1984 al Radio City Music Hall.

neralista", MTV organizza un evento mediatico, un premio, l'MTV Video Music Award, ripreso in diretta dal canale stesso. Non solo, la performance in diretta, che dovrebbe testimoniare la genuinità del fenomeno Madonna (anche se si tratta di una performance mediata, per la televisione, è comunque in diretta e davanti a un pubblico reale che le telecamere riprendono), avviene secondo una ritualità che non è più quella genuina del rock: Madonna interpreta *Like a Virgin* vestendosi da sposa come nel video e mimando parti dello stesso. Per la prima volta una performance dal vivo si dichiara sussidiaria dell'esperienza video. Il clip viene mimato e la performance si costruisce attraverso una sapiente coreografia e una narrazione "forte" che si conclude con la mimica dell'orgasmo finale.

L'esperienza visiva del musicista, da MTV in avanti, va a costruirsi cioè su un look, una gestualità, magari un passo di danza – che nel video musicale ha il suo primo e importante luogo di messa in scena – e che poi si amplia a tutta la gamma di possibili visioni musicali: performance live, performance registrate, speciali televisivi ecc.

Gli spettacoli live sono veri e propri palcoscenici dove la successione dei brani diviene spesso anche la successione dei video musicali, sia perché proiettati su schermi alle spalle del musicista, sia perché mimati e/o citati direttamente dalla star sul palco. Il concerto diviene qualcosa che si assimila più a uno spettacolo di Broadway, a un musical, che al tour rock in cui l'energia e la "realtà" della band vengono messe alla prova. È però un fenomeno diverso dai grandi spettacoli degli anni Settanta, quelli dei Genesis o di Emerson, Lake & Palmer, per esempio. Perché qui il modello, la fonte, è il frammento video, il 45 giri visivo che dura lo spazio di un brano, giusto il tempo per lanciare un look, un atteggiamento, un passo di danza. È un musical figlio del clip: Prince, per esempio, risponde a questa nuova dimensione visiva con una delle operazioni più caratterizzanti e significative della musica post-MTV degli anni Ottanta, *Purple Rain*.

3.2 Prince

Purple Rain (1984) è un disco ma anche un film – *Purple Rain* di Albert Magnoli –, una sorta di biografia, "romantica" e romanzata, dell'artista stesso... l'azione gravita attorno a un club dove giovani musicisti tentano di sfondare con le loro performance. L'ennesima

variazione sul tema di "È nata una stella" che si struttura attraverso le performance del cantante sino alla finale e struggente *Purple Rain* che gli riporta l'amore creduto perso, nonché la tanto agognata fama. La sequenza di *Purple Rain* diviene anche il video del pezzo che ruota su MTV e negli spazi televisivi dedicati ai video musicali. Ma anche gli altri video tratti dall'album, come *When Doves Cry*, si costruiscono su spezzoni e scene del film, secondo un processo di continuità e contiguità totale. *Purple Rain* non è più un album (la cui copertina, ovviamente, riporta una foto di scena del film), un film, un video: è l'universo visivo sonoro di Prince elaborato e rielaborato secondo modalità diverse, continuamente riformulato attorno a un *nucleo* sempre uguale per diversi usi e secondo diverse "piattaforme", facilitato in ciò dalla struttura a frammenti. Il tema visivo comune (il *nucleo*) è il look barocco e neo-romantico di Prince.

Un'operazione che il musicista prova a riproporre due anni più tardi: l'album è *Parade* (1986), il film *Under the Cherry Moon* e il singolo di successo è *Kiss*. Troviamo ancora una volta un'identità di look: il bianco e nero che omaggia la Hollywood del periodo classico, il vestiario fantasioso del nostro e un funky quasi minimale, tutti elementi che si declinano in proposte visive che rimbalzano dalla copertina del disco ai video, fino al film. Prince crea universi visivi e sonori strutturati attraverso frammenti la cui unità di misura è la canzone-video.

La stessa operazione viene realizzata anche per *Sign "o" the Times* (1987), disco doppio uscito con un enigmatico quanto accattivante clip fatto solo di figure geometriche e colori, con le parole del testo che scorrono e appaiono ritmicamente di fronte agli spettatori. Ma Prince ancora una volta ci regala un universo di senso. Per prima cosa il suo look è di color pesca (invita i suoi fan a imitarlo, tra l'altro, e a presentarsi ai suoi concerti abbigliati con quella tinta) e l'idea visiva è quella di un enorme palco broadwayano che imita le strade newyorkesi: un luogo pieno di oggetti, strumenti, scritte al neon, cancelli, scale e finestre. La copertina riprende questo mondo caotico ed eccitante. Ma anche il tour, faraonico, riprende il tema: viene realizzato un palco che ricostruisce questo scorcio scenografico e Prince, assieme a musicisti e ballerine, suona, canta e balla all'interno di questo universo. Si cambia d'abito quasi per ogni brano, mima e rifà dal vivo i suoi video più famosi, riproponendo se stesso nei diversi momenti della carriera e soprattutto realizzando uno spettacolo dalla forte caratterizzazione visiva

e dal potente impatto spettacolare. Uno show costruito secondo una sapiente drammaturgia e con un impianto narrativo, sempre basandosi sull'unità di misura minima della video-canzone. Il concerto diviene film, *Sign "o" the Times*, un concert-movie firmato dallo stesso Prince. I singoli proposti dopo *Sign "o" the Times* sono tutti *spin off* del film, estratti delle performance live-registrate del film: *U Got the Look*, *Play in the Sunshine*. Gli anni Ottanta sono stati caratterizzati da questi album-universo di Prince in grado di costruire a partire dal video-pezzo universi omogenei e ricchi.

3.3 Michael Jackson

Ma il più evidente successo di una rockstar, legato alla videomusica, è quello di Michael Jackson e del suo album *Thriller* (1983). Jackson, solo dopo aver ottenuto una grande fama, riesce a convincere MTV a inserire i suoi video nella rotazione e per la prima volta un cantante di colore entra a far parte dell'universo MTV, che bandiva questo tipo di musica giudicata fuori target³. Con Michael Jackson le cose cambiano e quello che era già un grande successo diviene il più grande successo planetario di tutti i tempi e *Thriller* l'album più venduto di sempre. *Beat It* di Bob Giraldo e *Billie Jean* di Steven Barron sono video-musical che mettono in scena in forma narrativa delle situazioni in cui Jackson è protagonista-ballerino, potendo così mettere in risalto quelle virtù spettacolari che ne fanno uno dei personaggi più amati e imitati degli anni Ottanta. Non solo, Jackson celebra la propria icona di star della videomusica preparando il primo vero e proprio evento di videomusica, il clip *Thriller*, un piccolo film della durata di 13 minuti e 20 secondi, alla cui regia è chiamato il famoso regista hollywoodiano John Landis (reduce, non a caso, dal successo di *Un lupo mannaro americano a Londra*, premiato con l'Oscar per il make-up). MTV, ancora una volta, trasgredisce alla regola della mera rotazione, e crea un evento intorno al video, trasmesso in anteprima con una adeguata preparazione mediatica. Viene realizzato anche un *making of*, diretto dallo stesso Landis, *Making of "Michael Jackson's Thriller"* (1983), mentre Landis e Jackson si ritroveranno per *Black or White* (1991), altro lungo clip di 6 minuti caratterizzato da uno sfoggio di effetti speciali⁴.

³ Su MTV, la sua storia, le sue politiche aziendali e le scelte artistiche rimando almeno ai seguenti testi: Tom McGrath (1996), Domenico Baldini (2000).

⁴ Per un approfondimento su Landis rimando a Giulia D'Agnolo Vallan (2002).

Sfoggio di effetti speciali come nel film *Moonwalker* di Jim Blashfield, strano prodotto che unisce riprese live, videoclip e alcuni momenti di fiction. Al centro Jackson e il suo mondo poetico, il suo look, la sua musica, le peculiarità delle sue performance (alla più nota, il passo detto "moonwalker", è dedicato l'intero film). Un film costruito su frammenti di gag e di video, su spezzoni live montati con la velocità e la moltiplicazione dei punti di vista, caratteristiche, queste ultime, del music video, e persino un clip generatosi da un altro clip, *Badder*, video remake di *Bad* girato da Martin Scorsese.

Mentre *Ghosts* di Stan Winston è di nuovo un lungo video musicale (38 minuti) di ambientazione gotica, scritto dal musicista con Stephen King e mostra ancora una volta come il mondo poetico di Jackson graviti intorno al fantasy (horror, fantascienza e fantasy pura) e a un dispiegamento hollywoodiano di effetti speciali⁵.

Jackson è consapevole che l'immaginario video deve legarsi, per un fenomeno delle sue proporzioni, a quello cinematografico (il breve film, o lungo video, viene presentato al Festival di Cannes), e persino all'estetica dei videogiochi (a cui soprattutto *Moonwalker* strizza l'occhio), deve forzare gli argini e cercare di espandersi, di essere spettacolo mediale totale, malleabile e quindi fruibile in diversi formati e format e su diverse piattaforme. Il senso dello "spettacolare" asservisce questa idea di "spettacolo meraviglioso", adatto a ogni età, facilmente fruibile, capace di incantare..., così per *Scream*, brano interpretato con la sorella Janet, viene ingaggiato il regista Mark Romanek, il quale realizza un video di sapore fantascientifico, ricco di trovate visive ed effetti speciali, clip che probabilmente è tra i più costosi mai realizzati con i suoi sette milioni di dollari (budget da film).

3.4 ...ancora Madonna

Il discorso potrebbe evidentemente protrarsi ed espandersi a molti altri esempi. Prendiamo ancora una volta il caso di Madonna che saggia il suo personaggio di giovane punk estroversa e indipendente in *Cercasi Susan disperatamente* di Susan Seidelman. Il video del singolo *Into the Groove* (1985), non a caso diretto dalla stessa Seidelman, cita esplicitamente il film che, tra l'altro,

⁵ Winston è il creatore di *Terminator* di James Cameron e ha vinto l'Oscar per gli effetti speciali di *Alien - Scontro finale* e di *Terminator 2 - Il giorno del giudizio*, entrambi di James Cameron (Oscar a Winston anche per il trucco).

usa la song sia al suo interno che come titolo di coda. Una serie di rimandi tra musica, video e cinema davvero prolifico negli anni Ottanta (la *golden age* del music video). Seguono il clamoroso insuccesso di critica e di pubblico dei film *Shangai Surprise* (1986) di Jim Goddard e *Who's That Girl* (1987) di James Foley (già regista per tre video: *True Blue*, *Live to Tell* e *Papa Don't Preach*, tutti del 1986).

Il processo di costruzione dell'immagine di Madonna si serve del videoclip come mezzo primario ma ha il cinema come modello. Non solo il cinema è spesso citato nell'universo visivo di Madonna – citiamo per tutti *Material Girl* (1985) di Mary Lambert che si cimenta con il mito di Marilyn Monroe – ma diventa una sorta di sbocco naturale della sua celebrità, una celebrità alimentata dalla fama in campo musicale. Recita allora in *Dick Tracy* di Warren Beatty (per il quale scrive anche la colonna sonora), è la protagonista di *Evita* di Alan Parker, e diventa video musicale non solo la sua famosa interpretazione di *Don't Cry for Me Argentina*, ma anche *Another Suitcase in Another Hall*, tratto dal film, sempre per la regia dello stesso Parker. Dovremmo citare anche i numerosi documentari e i film concerto da cui vengono estrapolate versioni video musicali alternative dei suoi brani più famosi: da *A letto con Madonna* di Alek Keshishian, a *Like a Virgin* e *Holiday*, due vecchi successi della cantante. Mentre per la sua interpretazione in *Sai che c'è di nuovo?* di John Schlesinger, canta, ed estrae un video spin-off, *American Pie* (2000) di Philip Stolzol.

Video e cinema trovano facilmente un punto di raccordo non solo nel rintracciare uno star system, ma anche nel promuovere i prodotti di spettacolo e di intrattenimento: cinema e musica. Dagli anni Ottanta in avanti è ancora più facile cogliere questo interscambio continuo, questa assidua permeabilità (tra l'altro anche di registi di music video e di cinema, come abbiamo dimostrato nel capitolo precedente) tra musica e cinema nel nome dell'immagine e dell'immaginario, un buon musicista deve essere spesso un buon attore e un buon performer, quasi un divo broadwayano. Così Jennifer Lopez e Will Smith fanno coesistere carriere parallele, intrecciate l'una all'altra... senza dimenticare che sempre più spesso le grandi Major sono anche case di produzione televisive e case discografiche.

3.5 Dal video al cinema... e ritorno

Il caso delle nuove star a cavallo tra musica e cinema, che prestano suoni e performance alla videomusica e alla celluloide, è solo uno dei molteplici scambi (ma ormai, forse, bisognerebbe proprio parlare di un'estetica comune mista, meticcia). Abbiamo parlato di una nuova generazione di registi hollywoodiani (capitolo 2) e di un'estetica cinematografica contemporanea nuova e debitrice di alcune modalità videomusicali. Bisogna almeno citare una maniera di concepire il film non più come testo chiuso ma continuamente aperto verso altro (altro sfruttamento e altri campi testuali): pensiamo ai trailer sempre più girati come veri e propri clip a se stanti, ai videoclip *spin off* di un film, spesso una sorta di corto estratto del film stesso. Si tratta ormai di un campo di studi ben definito, soprattutto perché queste "trovate" sono sempre più veri e propri testi, formati identificati e identificabili. Pensiamo anche alle sigle di testa e di coda⁶: le magie visivo-ritmiche di Saul Bass (cito solo il più noto) nei decenni precedenti, ora sono la norma. Abbiamo registi specializzati in queste forme di introduzione al film che traggono dalla musica il loro carattere primario: pensiamo a *Fa' la cosa giusta* di Spike Lee, con una delle protagoniste del film che si produce in una performance danzante realizzata – di fronte a uno scenario costruito in studio che rimanda al film (le strade dei quartieri newyorkesi) – sulla base di *Fight the Power* dei Public Enemy; o alle fantasie tipografico-visive di *Seven* di David Fincher o, ancora, allo splendido cartoon riassuntivo dell'intera trama del film sui titoli di coda di *Lemony Snicket – Una serie di sfortunati eventi* di Brad Silberling.

3.6 Daft Punk

Ma ritorniamo a qualche esempio emblematico di alcune forme particolari di uso del clip. E iniziamo analizzando una di quelle band che "spariscono" a vantaggio di un immaginario. Sulla scia di quanto realizzato, in maniera avanguardistica, dai Residents – la band californiana che da sempre cela i propri componenti e si presenta in scena dietro a paraventi o indossando maschere, e che soprattutto ha da sempre realizzato la propria immagine attraverso il video o spettacoli live complessi piuttosto che affidarsi a norma-

⁶ Rimando, a questo proposito, ad alcuni testi: Bruno Di Marino (2001); Isabella Pezzini (2002); Micaela Veronesi (2005).

li performance –, troviamo una serie di gruppi o singoli musicisti che scompaiono dietro il marchio della band, celando l'identità di persone e musicisti dietro a complesse soluzioni visive. Per questi musicisti il clip diviene il mezzo primario per comunicare il proprio universo poetico legato alla musica, lo strumento per trasmettere un immaginario definitivamente slegato dalla presenza (i Beatles decisero di non realizzare più concerti ma nei film e nei video si presentavano in carne e ossa e in televisione offrivano le proprie esibizioni come vere, live). Uno di questi gruppi è quello dei Daft Punk e il loro *Interstella 5555* di Kazuhisa Takenouchi, rappresenta un ulteriore esempio di "espansione" di clip: il film è il risultato del "collegamento" di una serie di video musicali su un medesimo tema e secondo un'unica narrazione. Così i personaggi fantascientifici inventati da Leiji Matsumoto (autore di manga famosi come *Capitan Harlock* e *Galaxy Express 999*) e protagonisti di tre video estratti dal loro secondo album *Discovery* (2001) – *One More Time*, *Aerodynamic*, *Digital Love*, *Harder Better Faster Stronger* – divengono protagonisti di uno strano film formato da video, senza dialoghi, caratterizzato da una costruzione cinematografica per cui alle sequenze corrispondono le canzoni e in cui, di conseguenza, il visivo è direttamente generato dal suono. Le quattordici sequenze del film sono quattordici video musicali dei pezzi che compongono *Discovery*. È quindi l'album a definire la "traccia" (potremmo persino dire, in qualche modo, la sceneggiatura ritmica) del film e il music video non è più, definitivamente, l'illustrazione del 45 giri estratto, dell'hit che deve trainare l'intero disco, ma una forma di espressione in grado di comunicare l'immaginario di una band, veicolando sì la musica, ma anche le possibilità visive ed espressive insite nella musica stessa. In questo senso *Interstella 5555* è davvero un caso paradigmatico: esce dalla logica del music video e lo reinventa – senza abbandonarne la struttura – come film, dvd e di nuovo organismo in grado di scindersi in altrettante parti-video. In rete, per esempio, è possibile vedere l'intero film come la somma dei suoi video... insomma quattordici video – che compongono un film. Lo stesso vale per il dvd, e questo ci pone il problema del video musicale in rapporto a questo supporto.

Per introdurre l'argomento rimarrei ancora ai Daft Punk e al loro dvd, *D.A.F.T. – A Story About Dogs, Androids, Firemen and Tomatoes* (1999), insieme di alcuni music video ma anche dei rispettivi *making of*. Il video diviene così il modo di raccontare la

storia di una band, la storia dell'immagine e dell'immaginario di una band che, in questo caso, rifiuta l'immagine "reale", e rifiuta la presenza "scoperta". E non è più frammento sonoro, ma testo artistico da articolare assieme ad altri secondo un percorso (o una narrazione), da analizzare, da scoprire e da indagare persino nella sua realizzazione.

3.7 Gorillaz

Anche i Gorillaz, come i Daft Punk rifiutano la presenza: sono una band di studio che si cela dietro a personaggi fittizi creati in animazione. Anche in questo caso il video diviene, quindi, il luogo privilegiato della comunicazione della loro immagine, un universo visivo ricco e stratificato che va dalle copertine dei cd a foto, poster, wall-paper, animatics, brevi filmati, tutto raccolto nel dvd *Gorillaz. Phase One: Celebrity Take Down* (2002), vero e proprio testo che rende funzionale il supporto digitale, sfruttando le sue possibilità: da una parte, la capacità di immagazzinare una notevole massa di informazioni; dall'altra, quella di poter riorganizzare queste informazioni in un testo, che ha però la peculiarità di poter essere "navigato", un po' come la rete. Nel dvd dei Gorillaz ci sono ambienti da scoprire, percorsi da provare. Non si tratta evidentemente di una struttura infinita, ma dalle mutevoli e multiple varianti. Il video, in questo senso, diviene uno degli elementi di una scrittura testuale complessa e "aperta". Diviene persino (e lo testimonia bene proprio il dvd) la traccia su cui si fonda la performance, in un totale ribaltamento rispetto a quanto analizzato con il caso di Madonna. Il live set dei Gorillaz prevede infatti dei sofisticati proiettori che materializzano di fronte al pubblico, sul palco, le immagini dei personaggi disegnati, intenti a "performare" i brani suonati da un apparecchio di registrazione e diffusione.

Si tratta di un processo in corso, di stimoli creativi che vengono da lontano: pensiamo ai light-show dei Grateful Dead o dei Pink Floyd, ma anche ai primi, avanguardistici, concerti realizzati con il supporto di video, come testimoniano *Stop Making Sense* di Jonathan Demme, sul live "concettuale" dei Talking Heads, o *Home of the Brave* di Laurie Anderson, con l'artista capace di far dialogare la propria presenza scenica, e quella della band, con immagini video proiettate alle loro spalle. Gli esempi sono molti e si potrebbe arrivare fino al "roboante" Zoo Tour degli U2, immortalato in *U2 – Zoo TV Live from Sidney* di David Mallet; alle immagini del videoartista

Bill Viola usate per alcuni concerti dei Nine Inch Nails, o alla musica dei dj (anch'essi in grado di ribaltare sia l'idea della "presenza", sia quella della "originalità" e della "veridicità" del musicista "vero" che suona). Questi ultimi si servono sempre più spesso di videoartisti per elaborare music video che siano anche pezzi d'arte o vj che costruiscano ambienti visivi "perfomati" live. Un caso emblematico è quello della collaborazione tra la band elettronica (della famosa scuderia Warp Music) dei Plaid con il videoartista Bob Jaroc: quest'ultimo realizza, per l'appunto, ambienti visivi per le performance della band. I giochi di luce, le animazioni, gli universi digitali creati dall'artista per essere proiettati in ambienti architettonici (vere e proprie video-installazioni) divengono poi spunti per filmati video da associare ai brani, quando sono organizzati all'interno di una compilation. Il live show diviene quindi music video come testimonia il dvd: Plaid & Bob Jaroc, *Greedy Baby*⁷.

Quello che cambia oggi è il rapporto dialettico con il music video che diviene modello e paradigma e nello stesso tempo muta, si trasforma a contatto con idee diverse, con possibilità nuove. Lo stesso music video acquista persino un nuovo senso all'interno di contesti nuovi come il dvd (come abbiamo già detto in precedenza).

3.8 Nuove forme da MTV al dvd

È la stessa MTV, la rete nata secondo la logica della mera rotazione dei video, che ha imposto il frammento video-canzone allo show business musicale, a percepire come limitante questa definizione. Inizia così, per esempio, a produrre trasmissioni e spettacoli: premi, cartoon (come *Daria*), speciali ecc. Ma anche a riorganizzare i clip e a "disciplinare" la pura rotazione all'interno di paletti "narrativi". Nascono dunque gli speciali sui video degli anni Ottanta e Novanta, per esempio, quelli su un musicista o su una band, dando vita, in questo modo, a una sorta di documentario che affianca alle classiche interviste, performance live e apparizioni televisive, anche il music video come documento. Una sorta di documentazione a frammenti che, per un verso, genera un nuovo modo di pensare il rockumentary contemporaneo, e d'altro canto, colloca il music video in una posizione diversa da quella di mero spot di una canzone. Di contro, anche programmi che nascono al di fuori della logica del

⁷Rimando alla seconda parte di questo libro, a cura di Alessandro Amaducci, per ulteriori approfondimenti su questo argomento.

clip vengono ricondotti a essa – il sistema del frammento è troppo “facile”, sia da usare che da fruire, per essere abbandonato, anzi, diventa una sorta di nucleo fondamentale, un minimo comune denominatore che regola ogni altro ambito. Prendiamo per esempio il programma *Unplugged*: seguendo modelli già conosciuti (addirittura l'*Ed Sullivan* può essere riferito come un modello simile), si invitano i musicisti a esibirsi live, con un pubblico presente in sala, un concerto in diretta (che poi viene proposto più volte in differita). La peculiarità di questi concerti è che al musicista, o alla band, è chiesto di suonare senza elettricità, *unplugged* per l'appunto. Si tratta di un evento, anche se organizzato all'interno di un programma con norme e “confini” stabiliti, un evento “normato” un programma riconoscibile, con un logo e orari predisposti. Ma non è solo la replicabilità che rende interessanti i concerti (in fin dei conti molte performance sono registrate in diretta e poi riposte in differita...), è la maniera in cui MTV usa questa sua produzione, replicandola ma anche decostruendola, tagliando (*to clip*) una sequenza-canzone che in questo modo diviene un video “alternativo”, un *alternative take* della canzone.

Il serbatoio di immagini e di suoni è ormai pressoché inesauribile se si contano le molteplici possibilità di ricollocazione dei materiali. Con il dvd, in grado di immagazzinare, ricollocare quantità significative di materiali, abbiamo veri e propri rockumentary fatti di video, o meglio, video “ricollocati” in spazi semantici tali da farne collection e compilation. Il video musicale, da un lato, diviene parte di un assemblaggio di materiali documentari, i più disparati, parti di una sorta di documentazione perenne, di frammenti di found footage. Dall'altra, però, rimane sempre come elemento primario, non fosse altro perché detta l'unità di misura minima con cui comporre questi mosaici digitali postmoderni.

Sul piano estetico tutto ciò ha evidentemente una ricaduta: con il dvd (ma anche con la velocità e la conseguente facilità di connessione a Internet) accade un fenomeno simile a quanto accade nel campo meramente musicale – a riprova che il percorso visivo della musica rock è indissolubilmente legato, sia a livello industriale e commerciale, sia dal punto di vista estetico, al fatto musicale stesso. Avviene cioè un fenomeno di replicabilità e di costruzione personale di percorsi musicali simile a quello che Lucio Spaziante (citato in Dusi, Spaziante 2006: 65) identifica come caratterizzante la musica:

La musica pop appare attualmente un'arte che si ripiega su se stessa e sulla propria memoria. Il musicista contemporaneo naviga in un universo fatto di Pro-Tools e di *library* musicali all'interno delle quali trovare i propri percorsi di selezione estetica. Oscilla tra la possibilità di zoomare sulla materia micro-sonora e la tentazione di trovare un proprio ruolo all'interno di una linea storica. Un ricercatore, spesso solitario, che passa il tempo perdendosi tra polverosi scaffali di vinili, oppure tra interfacce grafiche digitali che simulano sintetizzatori vintage.

A prima vista, il dvd potrebbe sembrare un supporto, non un medium che realizza un testo, eppure non è esattamente così, o almeno non lo è nella maggioranza dei casi e soprattutto per come si sta sviluppando. In questo senso il dvd rappresenta la più moderna forma di espansione del music video, ma anche del rockumentary (da dove eravamo partiti...).

Il dvd va contro la libertà e contro la rotazione e soprattutto estrapola il frammento per ricollegarlo a un discorso più ampio: costruisce compilation, greatest hits, si serve del found footage, connette materiali visivi, musicali e audiovisivi eterogenei...

Il music video, da libero frammento sonoro, posto nel fluire virtualmente infinito dell'etere, nella rotazione, si trasferisce su un supporto concluso, definito (nel senso etimologico del termine cioè come chiuso in confini). Viene sottoposto ad "antologizzazione", segue delle direzioni di senso che nel progetto iniziale di MTV non doveva avere (e che invece avrà, anche se in forma minore, come, per esempio, le trasmissioni a tema su un genere musicale e/o su un musicista o su un periodo: famosi i programmi sulla musica degli anni Ottanta). Il frammento viene ripescato e sistemato all'interno di un testo che ha una sua logica (se non una sua narrativa).

Possiamo così avere l'antologia videomusicale di un artista: Madonna (*The Ultimate Collection*, 1999), Björk (*Volumen 1993-2003*, 2003), R.E.M. (*Parallel*, 1995), Smiths (*The Complete Picture*, 1992), Chemical Brothers (*Singles 93-03*, 2003), Sonic Youth (*Corporate Ghost. The Videos: 1990-2002*, 2004), Blur (*The Best of*, 2000), Cranberries (*The Best of Videos 1992-2002*, 2002), solo per citarne alcuni. Di un momento storico: le antologie sugli anni Ottanta come *Say Hello, Wave Goodbye* (2002) o *World Shut Your Mouth* (2002). Di una etichetta discografica che in questo modo pubblicizza il proprio lavoro: *Acquired Taste* (2006) celebra l'atti-

vità della famosa etichetta indie Sub Pop; *WarpVision The Videos 1989-2004* (2004) è invece una collezione di lavori video dell'etichetta Warp. Persino di un regista, come nella serie *The Work of Director*: Chris Cunningham (2003), Michel Gondry (2003), Spike Jonze (2003), Mark Romanek (2005), Stephane Sednaoui (2005), Anton Corbijn (2005), Jonathan Glazer (2005).

D'altra parte anche un altro fenomeno, di uguale valore filologico e storicizzante, entra a far parte dell'universo dvd: il frammento (clip) che si inserisce in una pratica documentaria come documento, found-footage. Il music video diviene il frammento attraverso il quale ricostruire una storia, un senso, fare luce su un avvenimento. Il dvd documentario (rockumentary) si costruisce attraverso un film, ma anche attraverso la riorganizzazione critica e ragionata di documenti "storici": l'intervista, la ripresa storica e, appunto, il music video. Tutto concorre a ricostruire l'immagine e la storia di un periodo o di un musicista. Il music video, da frammento promozionale da inserire nella rotazione televisiva, diviene reperto storico, documento di un'immagine, di una canzone, di un periodo musicale e visivo del musicista, e quindi rifunzionalizzato in chiave "storicistica".

Se, come abbiamo affermato, il promo, il clip e il music video nascono come frammenti tele-fruibili del rockumentary e poi da questo si staccano, per definire una propria, personale e originale via alla visualizzazione della musica pop, ora è come se si ponesse in essere un ritorno: la metamorfosi del rockumentary prevede il music video come incorporato in esso. Il rockumentary postmoderno vive così una forma ibrida e continuamente instabile (in quanto aperto a ulteriori aggiunte o ricollocazioni) di cui il music video è una parte funzionale e decisiva.

I rockumentary di MTV, gli special – per esempio quelli del canale satellitare Jimmy – i *making of*, e soprattutto i nuovi rockumentary del dvd vivono di questa continua pratica di found-footage.

Il nuovo supporto alla fruizione ha moltiplicato all'infinito la possibilità del rockumentary contemporaneo, realizzando un'opera "aperta", ipoteticamente infinita. Il dvd fornisce nuova linfa alla filologia del rock audiovisivo, riportando alla luce classici del rockumentary, e magari ripulendo immagini e suoni, e, ovviamente, inserendo extra, proponendo parti rimaste fuori dal montaggio originale e quindi *riassemblando* e *storicizzando* ciò che sembrava fissato nella storia. Il rockumentary ripropone vecchi

spezzoni, oppure edita trasmissioni televisive (come gli *Unplugged* di MTV editati già anche in CD), propone – come abbiamo appena affermato – antologie di music video (frammenti documentari anch'essi di una band e del suo gusto estetico), divise per annate o per artista, o per generi, e quindi rendendo possibile una documentazione che attraversa la storia e la rielabora, quasi come un "film-saggio" o un video di found-footage. L'autore sta dietro le quinte, nasconde il suo sguardo, lo neutralizza e ricompare nella ricomposizione degli elementi, nell'ordinamento dei frammenti, nella scelta dei materiali.

Il discorso vale per il dvd ma anche per MTV: MTV (ma adesso anche le tv digitali tematiche sulla musica che fanno del rock e del target a esso connesso l'unico referente) vive quindi di frammenti, music video, interviste, siparietti, premiazioni, star-system del rock, festival ecc. E quindi ha aperto lo spazio in modo infinito, travolgendo la storia (del rock), e inserendo quest'opera "aperta" nel flusso (potenzialmente) infinito dell'etere.

Il dvd, in un certo senso, risponde a questa "apertura all'infinito" – che la Rete più che altro promuove – provando a mettere ordine, si propone come filologo e bibliotecario, come custode, non tanto di un ordine, ma di molti ordini possibili. Risponde all'istanza di collezionismo, ma anche di "cornice": all'esplosione dei materiali propone una sistemazione di quanto sull'etere tende a essere passeggero e difficilmente ingabbiabile, propone cioè una finitezza (una "cornice") al flusso infinito televisivo.

Il dvd stacca dall'infinito flusso della Rete (e di MTV) pezzi di storia, li assembla e li riversa sul mercato. Svolge una funzione tra il marketing e il curatore di mostre o di rassegne. In questo senso fa critica e saggistica, ma soprattutto tratteggia storie documentate e quindi si sostituisce alle forme del classico documentario rock (quello degli anni Sessanta e Settanta) con un rockumentary del tutto nuovo e dai confini meno definiti. Un rockumentary "postmoderno", forse, per la debolezza del suo sguardo d'autore (quasi invisibile ormai), per la frammentazione del suo corpo, per il suo far riferimento continuo alla storia (del rock) e nello stesso tempo per il suo essere assolutamente indipendente da quella storia, per il suo costruirsi sui significanti.

Il rockumentary contemporaneo vive in uno spazio instabile in cui ogni elemento e ogni frammento può rappresentare un tassello di un potenziale rockumentary ed entra a far parte del-

l'universo "opera" che perde i caratteri di unitarietà e finitezza per sfrangiarsi sempre più verso i bordi. Il dvd, pur aprendo le porte alla dimensione dello spazio, nello stesso tempo cerca di "concludere" e includere i propri frammenti in un discorso finito.

Se da una parte la tentazione è quella di storicizzare, di porre confini (cronologici soprattutto) per raccontare una storia (vera... per quanto un documentario abbia a che fare con il vero e il reale), e quindi, almeno apparentemente, sottrarre il video dall'eterno presente del frammento in rotazione; dall'altra questa nuova forma ibrida di storia del rock è funzionale al riassettaggio continuo, alla perenne aggiunta di extra, al ritrovamento (più o meno valido e originale) di un frammento o anche solo alla ricollocazione dei pezzi-frammenti e perciò, anche in questo caso, a una presentificazione virtuale della storia raccontata, in quanto soggetta alla logica di un continuo rimaneggiamento dei frammenti-documento che la compongono.

Non mancano, per esempio, ed è questa forse la dimensione più originale del dvd, tentativi di percorsi interattivi. Il già citato dvd dei Gorillaz, quello dei Korn, *Deuce* (2002) – che contiene fondamentalmente tutti i loro video oltre a registrazioni di concerti e interviste –, ma il fruitore è chiamato a rintracciare i diversi frammenti attraverso percorsi da scoprire e memorizzare. Come in un videogioco deve individuare le "porte d'accesso" e crearsi un proprio itinerario all'interno dell'universo della band. Universo dark, che si rifà a un gotico a metà strada tra l'hi-tech e i riferimenti al Medioevo (quello "leggendario" della fantasy), testimoniato dall'interfaccia e dagli ambienti del dvd stesso.

Ma anche la più tradizionale raccolta di music video dei Duran Duran (*Greatest – The DVD*, 2003), chiama in causa il fruitore, sollecitandolo non solo alla ricerca dei filmati, ma anche delle versioni alternative e dei video fantasma disseminati nel dvd, mentre Peter Gabriel crea veri e propri spazi artistici virtuali in cui si rintracciano frammenti sparsi che compongono il multicolorato e multietnico mondo del musicista.

Le diverse scelte e opzioni, e quindi i diversi percorsi che il fruitore attua, rappresentano una diversa tensione all'infinito, all'apertura all'interno dell'universo poetico (e semiotico) dell'artista. Se l'oggetto dvd sembra delimitare il flusso (potenzialmente) infinito e orizzontale televisivo, esso comunque viene riproposto nel segno della profondità. E ancora una volta è il frammento, l'extra, il reper-

torio di found-footage, che riscrive il rockumentary, non tanto per il suo valore intrinseco (sguardo neutro) o per il valore datogli da uno sguardo esterno (l'autorialità) bensì per il suo "posizionamento".

Anche i "vecchi" rockumentary diventano "nuovi", perché il limite imposto si sfalda, quindi un dvd ne può contenere di più, assieme a extra del periodo che tendono a focalizzare con più precisione l'evento, e magari con una ripulitura del sonoro e dell'immagine. I *making of* dei grandi album si costruiscono spesso con la destrutturazione di altri documentari e la ricomposizione di loro parti e frammenti in un nuovo progetto d'opera.

The The con *Infected* (1987), e più recentemente Sean Lennon con *Friendly Fire* (2006) hanno già pensato alla video compilation, a un album sonoro ma anche visivo, che con il dvd è divenuto sempre più attuale. Mentre *Singles 93-03* (2003) dei Chemical Brothers, *The Criterion Collection* (2000) dei Beastie Boys, ma anche i diversi dvd della serie *Work of Director*, affiancano ai video materiali vari come i *making of*, le interviste, brani ripresi live, dietro le quinte ecc.

Ma la possibilità del dvd di durare nel tempo, di non perdere di qualità e di fornire un supporto dallo spazio particolarmente capiente, unito a questa tensione a registrare, collezionare, far rivivere ogni momento del rock (che nel 2005 ha compiuto cento anni e che quindi, forse, inizia a patire la lontananza e a temere l'oblio delle proprie radici e della propria storia) ha prodotto anche un nuovo desiderio di catalogazione "definitiva", di opera monumentale: per esempio, nella più ambiziosa operazione di documentazione di musica popolare avvenuta negli ultimi anni, quel *The Blues* curato da Martin Scorsese, formato da sette documentari (*L'anima di un uomo* di Wim Wenders, *Dal Mali al Mississippi* di Martin Scorsese, *Piano Blues* di Clint Eastwood, *Red, White & Blues* di Mike Figgis, *The Road to Memphis* di Richard Pearce, *Warming by the Devil's Fire* di Charles Burnett, *Godfathers and Sons* di Marc Levin), e prodotti dal network PBS. C'è una sorta di circolarità o, meglio ancora, di movimento a spirale che contraddistingue il video musicale, forma instabile e difficilmente catturabile soprattutto oggi, nel momento in cui le sue specificità, già di per sé risultato di differenti e molteplici sovrapposizioni stilistiche, si espandono in diversi territori, sia mediali che tecnologici e semiotici. Questo forse è il dato più interessante: il suo stare all'interno, o meglio, al centro di diverse ondate di musica sonora, il suo afferrare, citare, rubare e rendere, in continuazione, in spazi sempre diversi. Le video compilation, che

oggi tanto determinano commercialmente il mercato discografico (gli ultimi dati parlano di un sorpasso delle vendite dei dvd musicali rispetto ai CD), sono le stesse che venivano progettate agli inizi degli anni Ottanta per il videoregistratore casalingo – ma già nel 1975 negli Usa veniva prodotta una compilation di video musicali dal titolo *9 Gross and Cospicuous Error*, presentata in alcune gallerie newyorkesi. Non solo, fanno presto la loro apparizione anche i videoalbum (che tra l'altro, per molti discografici alla fine degli anni Settanta e agli inizi degli anni Ottanta, dovevano rappresentare una sorta di alternativa all'album: vendere cioè i video e non sfruttarli come commercial... una politica che allora fu perdente e che invece ritorna di attualità adesso). Mentre, accanto all'home video, sul mercato esce il laser disc.

C'è quindi una tensione non risolta fin dai primordi del video musicale tra cinema e video, banalmente anche tra lunghezza e brevità. Così Landis realizza, insieme a Michael Jackson, un vero e proprio film breve (un musical non a caso, anche se di "ambientazione" horror) per *Thriller*, così farà anche David Bowie per il suo *Jazzin' for Blue Jean* e, tra gli altri The The realizza per il suo *Infected* un videoalbum con abbinato un video a ogni pezzo. In questo ambito si può anche annoverare il cinema sperimentale (ma organizzato a clip musicali) dei Residents con il loro *Third Reich Rock'n'Roll*.

Mentre film come *Running Out of Luck*, *Moonwalker* di Michael Jackson o *Purple Rain* sono confezionati già come nuovi musical dal video musicale... tant'è che nel caso del film di Prince i video dell'album omonimo non sono altro che gli estratti delle sequenze in cui, nel film, performa i brani. Stessa cosa accade per *Pink Floyd – The Wall* diretto da Alan Parker con il video del brano omonimo realizzato estrapolando (to clip) la sequenza cinematografica in una sorta di contiguità totale tra le due forme.

Così come l'attenzione del mondo artistico per i video musicali d'autore (pensiamo ai casi eclatanti di Chris Cunningham, Floria Sigismondi o Anton Corbijn) trova un corrispettivo nell'impegno di artisti e registi di chiara fama già negli anni Ottanta su questo formato (Michelangelo Antonioni, Jean-Luc Godard, Martin Scorsese, John Landis, ma anche i fratelli Quay e Zbigniew Rybczynski).

Il music video classico, trasmesso in rotazione da MTV, per esempio, ha avuto sempre in contemporanea delle forme del tutto simili all'"espansione" di cui abbiamo appena trattato, mentre già nel 1984 a St. Tropez veniva istituito un festival per video musicali.

Così, all'inizio degli anni Ottanta, i video erano trasmessi nelle discoteche o, come spiega John A. Walker (1994: 143),

[...] mostrati su monitor collocati in apposite aree. Nei bar e nei pub è invece possibile vederli per mezzo di video jukebox. Un altro luogo dove vengono mostrati, giudicato però troppo azzardato e d'avanguardia per i gusti delle masse, sono le gallerie e alcune istituzioni artistiche. Ad esempio il Kitchen Centre for Video, Music and Performance, situato nella Soho di New York e Riverside Studios a Londra. Anche la videoteca ICA organizza spesso rassegne di video musicali.

Questi primi vagiti – che seguivano le sperimentazioni degli americani Joel e Toni Brown e i loro light-show improvvisati sulle performance live dei Pink Floyd, o lo spettacolo multi- e protei-forme di Andy Warhol progettato sui live dei "suoi" Velvet Underground, *l'Exploding Plastic Inevitable*, o ancora le sperimentazioni video dei Residents... tanto per citare i casi più noti – anticipano forme d'uso del music video contemporanee che lo sviluppo tecnologico (in particolare l'avvento del digitale) e una frequentazione assidua, e di conseguenza l'estrema familiarità delle ultime generazioni ha espanso oltre misura.

PARTE SECONDA

di

ALESSANDRO AMADUCCI



Avanguardie cinematografiche, animazioni digitali e video musicali

4.1 L'animazione astratta musicale: Oskar Fischinger

Intorno agli inizi degli anni Trenta, un geniale sperimentatore tedesco, Oskar Fischinger, realizza una serie di cortometraggi astratti musicali dal titolo *Studien*. Il cinema è diventato da poco tempo un supporto sonoro e in Germania, sull'onda dell'esplosione delle avanguardie pittoriche, si è creato un movimento di pittori astratti che diventano cineasti sperimentali: affascinati dalle potenzialità del movimento delle forme nel tempo, essi producono in un primo momento dei film astratti muti che fanno parte oggi della storia del cinema, e che dovrebbero essere inseriti anche nella storia dell'arte contemporanea.

Oskar Fischinger proviene dalla frequentazione di questi registi; è un autore fondamentale perché intuisce una potenzialità di questo genere: l'associazione con la musica. Per molti studiosi la scelta di Fischinger è meno radicale di quella dei suoi predecessori, e determina la creazione di opere non particolarmente interessanti. In realtà, la strada seguita dal pittore tedesco è importante per la storia delle immagini in movimento, perché innesca la nascita di un nuovo genere di audiovisivo, che inizialmente fatica a trovare un suo spazio certo all'interno della distribuzione cinematografica, ma che dilagherà all'interno della programmazione di un nuovo strumento: la televisione, prima sotto forma di pubblicità, poi di sigla televisiva, e infine di video musicale.

Fischinger può essere certamente considerato l'ideatore di una *forma audiovisiva* così come la conosciamo oggi, e sicuramente l'inventore della formula del cortometraggio astratto musicale.

La carriera di Fischinger è interessante anche perché, in qualche modo, anticipa uno dei tratti fondamentali, e se vogliamo contraddittori, del mondo dei video musicali: cioè l'essere un prodotto spesso sperimentale, di ricerca, sia dal punto di vista linguistico che tecnologico, ma inevitabilmente legato a regole di mercato e alle esigenze di una committenza specifica.

Fischinger usa la musica per diffondere il genere del cinema astratto verso una platea il più possibile indifferenziata, per cui usa delle musiche, come si direbbe oggi, *easy listening*: orecchiabili, commerciali. Brani di musica classica notissimi e pezzi di jazz da ballare, be bop, musiche da locali d'intrattenimento. Fischinger supera così lo iato rispetto a quelli che lo hanno preceduto e che, ma non tutti, lo seguiranno, pur mostrandosi in realtà molto più dadaista di molti altri, perché il gusto del kitsch viene difeso programmaticamente da molti artisti dell'epoca – tra i quali Hans Richter, esponente di spicco del movimento dadaista tedesco.

Se le immagini astratte sono forme che “danzano” sullo schermo, perché non farle ballare su brani musicali che hanno quella funzione? Non a caso nel video musicale la danza (di ogni genere, dalla più popolare alla più contemporanea) ha ritrovato un suo spazio, e, di nuovo, un suo pubblico. Nei cortometraggi di Fischinger l'idea della coreografia delle forme astratte in movimento è evidente, soprattutto per il fatto che le linee geometriche disegnate dall'autore tedesco si muovono non solo nello spazio del campo, ma anche nel loro interno: sono “molli”, come se avessero un corpo in grado di flettersi. La maggior parte delle sue opere infatti sono realizzate con segni bianchi su sfondo nero che si muovono in perfetta sincronia con alcuni elementi (solitamente con alcuni strumenti) della musica prescelta. La precisione dei movimenti rispecchia la volontà quasi maniacale di una perfetta aderenza alla struttura musicale, di un eccesso di sincronismo che sembra puro sfoggio tecnico virtuosistico. Eppure questo tipo di scelta sembra necessaria: Fischinger vuole infatti dimostrare che le immagini astratte possono avere una *funzione* visiva, nonché un alto tasso di gradimento. La sua preoccupazione non è giustificare la possibilità di un'arte non referenziale, né teorizzare universi metafisici rappresentati da segni puri: semplicemente, dà per scontato che le forme possono essere usate in quanto tali, considera ormai innervata nella storia dell'arte la presenza dell'astrazione e quindi la usa come una delle tante possibilità esistenti per

poter visualizzare nel modo più corretto la musica e la sua natura fatta di eventi che si svolgono nel tempo. Per Fischinger il cinema astratto può essere anche un genere spettacolare. E lo stile gradevole delle sue opere sta proprio in quelle scelte che maggiormente sembrano il frutto di uno sfoggio tecnicistico: la perfetta sincronia fra forme e suoni, il grado di morbida mutevolezza dei segni che si trasformano gli uni negli altri, la piacevolezza della composizione che i segni stessi hanno nel disporsi nello spazio.



1. Oskar Fischinger, *Studie n. 8*, 1931

Non a caso è un autore molto citato – insieme a tanti suoi epigoni più recenti, come Len Lye o Norman McLaren – , da molti video musicali che adottano l'astrazione come scelta visiva. E inoltre sempre a Fischinger si deve la longevità di un genere altrimenti, forse, destinato a rimanere in un ambito di nicchia.

4.2. L'animazione a passo uno: The Brothers Quay e Adam Jones

L'animazione, non solo astratta, è un campo che ha trovato terreno fertile all'interno della produzione videomusicale, e anche in questo caso molti autori d'avanguardia hanno trovato un più ampio spazio d'espressione. Per rimanere nell'ambito dell'animazione classica, non ancora contaminata dalle nuove tecnologie (soprattutto quelle digitali), sono emblematici i casi di Jan Švankmajer e dei Brothers Quay.

Jan Švankmajer è il maestro della tecnica della pixillation che ha influenzato molte generazioni di artisti e animatori che vogliono percorrere strade anti-Disney. Švankmajer, attivo dagli anni Settanta fino a oggi, crea infatti un universo visivo scuro e rarefatto, fatto di pupazzi inquietanti coinvolti in situazioni enigmatiche, ma sempre dense di ironia. L'artista fa parte del movimento neosurrelista ceco, e ovviamente, il suo amore per quella corrente pittorica si riversa, oltreché nella ricerca formale, soprattutto nella trattazione di tematiche care al surrealismo, come l'ossessione per il cibo, per gli oggetti intesi come strumenti erotici, il gioco distruttivo, il ritorno all'infanzia irrazionale, e via dicendo. La tecnica particolare di Švankmajer, che miscela pupazzi, attori veri, plastilina e altri effetti, lo ha portato all'arduo intento di realizzare dei lungometraggi, i più noti dei quali sono *Alice*, del 1989, e *Otesanek*, del 2000.

L'artista ceco non ha mai realizzato veri e propri video musicali, ma è l'ispiratore di gran parte della prima stagione delle cosiddette "inter-sigle" di MTV, ovvero quei cortometraggi brevi (da trenta secondi a un minuto) che hanno lo scopo di presentare il marchio dell'emittente e di fornire una sorta di brevissimo intervallo che spezza la programmazione di video e di spot.

I Brothers Quay sono due artisti gemelli, allievi di Švankmajer, e hanno avuto il merito di perfezionare la tecnica della pixillation, e di aver fondato un'estetica visiva che in molti hanno ripreso, come i video musicali dei Tool. I fratelli Quay costruiscono scenografie affascinanti, sempre di sapore oscuro e da fiaba nera, nelle quali riescono ad animare persino la polvere, come nel loro cortometraggio più noto, *Street of Crocodiles*, del 1986. Il legame col post-surrealismo è ancora più esplicito e la maggior parte delle inquietanti marionette usate dai due animatori hanno chiari riferimenti all'opera di Hans Bellmer e di Colombotto Rosso.

I due artisti sono stati contattati da Peter Gabriel per collaborare, insieme ad altri animatori, alla realizzazione del vero e proprio primo kolossal della pixillation nella produzione videomusicale: *Sledgehammer* (1987), un'opera che "smarca" definitivamente l'animazione tradizionale facendola diventare una delle tecniche più seguite dai registi di video musicali, in un momento in cui la computer grafica si stava già affermando. *Sledgehammer* è una sorta di enciclopedia di tecniche d'animazione tradizionali, composto da piccoli episodi realizzati da mani diverse, e trasforma l'idea del video musicale in una sorta di vera e propria "mostra in movimento"

di artisti che elaborano l'immagine del cantante stesso. Una serie di ritratti in movimento realizzati a passo uno.

I fratelli Quay realizzano per His Name Is Alive due delicati e raffinatissimi video musicali, *Are We Still Married?* (1991) e *Can't Go Wrong Without You* (1993), dove il loro stile, complice la musica, si esprime al meglio. Le due opere confermano la diffusione di un nuovo genere all'interno della produzione commerciale di video musicali, ovvero di video che non inseguono a tutti i costi la vetrina di MTV ma che si attestano come vere e proprie opere dove la musica e l'immagine si integrano in maniera inscindibile. Potremmo definirli video musicali di ricerca: prodotti che, in contraddizione col mercato corrente, partono comunque da committenze di carattere discografico ma che si situano, per stile e contenuto, in un'area più colta, sperimentale.



2. The Brothers Quay, *Are We Still Married?*, 1991 (His Name is Alive)

Are We Still Married? e *Can't Go Wrong Without You* sono realizzati con la tecnica della pixillation e hanno due personaggi in comune: la bambola di una bambina (Alice?) e un coniglio, entrambi inseriti in una casa di legno dove avvengono strani fenomeni. Il mondo immaginifico dei fratelli Quay si esprime più liberamente, mostrando apertamente alcune loro costanti, come la luce degli ambienti che si spegne e si accende, il movimento iterato e costante dei personaggi (Alice che si alza e si abbassa ritmicamente alzando i piedi), il movimento sincopato (sempre in pixillation) della

macchina da presa, e via dicendo. Come spesso accade nelle loro opere, vengono visualizzate narrazioni brevi e spezzate: in *Can't Go Wrong Without You*, Alice espelle delle uova insanguinate (quasi a spiegare il misterioso movimento che rimane tale in *Are We Still Married?*), delle quali in particolare una viene collocata all'interno di una gabbia, e un misterioso personaggio con la maschera di teschio tenta di rubarla catturandola con un filo di lana, poi spezzato dai denti del coniglio. L'alto tasso simbolico delle immagini dei gemelli si stempera e si giustifica grazie alla musica che dà il giusto spazio alle loro ossessioni (il corpo, la nascita, la morte, l'ambivalenza fra il corpo inanimato della marionetta e la simulazione di vita data dalla tecnica cinematografica).

L'influenza di Švankmajer e dei fratelli Quay è tale da debordare in molti generi musicali e da colpire l'immaginazione di registi di generazioni veramente diverse. Un caso fra tutti, il più emblematico, è quello dei video musicali dei Tool, realizzati da un membro del gruppo, Adam Jones, che ha lavorato come esperto di effetti speciali di *make-up* e di *modelling* (scultura, ovvero creazione di mostri) per l'industria cinematografica.

Nonostante i video siano realizzati da un membro del gruppo, e quindi siano un prodotto assolutamente "interno" alla band, il legame col testo è di pura ispirazione, e le scelte stilistiche si rifanno a un tipo di immaginario, surreale e oscuro, spesso solo parzialmente consonante con la musica. È il caso di *Prison Sex* (1994), censurato da MTV soprattutto a causa del testo, che narra in maniera esplicita una storia di violenza minorile, mentre il video tratta questo tema in maniera più sottile, evitando ogni riferimento descrittivo. Visivamente si mostra una situazione di tortura tra due esseri: da un lato la vittima, rappresentata da una fragile figura di porcellana bianca, col viso spaccato in più parti, e a cui mancano le gambe, appese altissime in un'enorme stanza fatta di scatole (la prigione ovviamente); dall'altro il torturatore, una figura snella, altissima e inguainata in una specie di tuta di pelle nera molto attillata. Nel video, con un metodo di narrazione che procede per frammenti, si intuisce che il torturatore ha tagliato le gambe della vittima e le ha appese in alto nella stanza delle scatole, e che si reca periodicamente a trovare la vittima, la quale sviene ogni volta che intravede l'ombra dell'essere nero. Si mostra una stanza oscura, nella quale il torturatore poggia la vittima su un tavolo simile a quelli degli obitori, la accarezza e finge di ricucirla. Con poche immagini il regista

riesce a descrivere la sindrome che porta la vittima a diventare dipendente dal rapporto col carnefice.

La vittima in realtà cerca di scappare facendo cascare alcune scatole della stanza, senza mai riuscirvi, anzi da una di queste spuntano altri mostri, lombrichi con il muso di porcellana, figure antropomorfe fatte di carne (quasi una citazione diretta alla cinematografia dei Brothers Quay), robot antro-po-meccanici che puliscono la stanza dal momento in cui la figura antropomorfa viene schiacciata dalla figura nera, e via dicendo. Il video termina mostrando che la stanza di scatole non è altro che una ennesima scatola dentro a un universo ancora più grande, come a dire che l'universo della tortura è molto più grande del singolo caso qui visualizzato.



3. Adam Jones, *Aenema*, 1997
(Tool)

Un altro video, diretto sempre da Adam Jones nel 1997, è forse l'opera più interessante, soprattutto per quello che riguarda la tecnica e le scelte stilistiche: *Aenema*. Narrativamente più svincolato del precedente, e più consapevolmente "asincrono" rispetto alla musica e al testo, il video unisce riprese dal vero, pixillation e computer grafica 3D, con uno stile compatto e con le solite atmosfere surreal-horror. Vi vengono evocati più temi: innanzitutto l'interno del corpo, poi ovviamente la mutazione, quei mostri animati a passo uno che sono la caratteristica delle opere di Adam Jones – umani, animali, alieni, spesso vittime di una mutazione che essi

stessi non comprendono, come se fossero esperimenti "costretti" a nascere in un mondo ostile e più grande di loro. Anche in questo caso ricorre la metafora del mondo come scatola, o come prigionia. L'ossessione delle "nascite mostruose" (inaugurata da film come *Alien* di Ridley Scott) qui si scatena in immagini e situazioni di vario tipo, allargando il discorso a tutto quello che concerne le funzionalità del corpo: liquidi impazziti, cordoni ombelicali semoventi, creature doppie, creano un universo di freak contemporanei, dominati dall'immaginario horror e medicale, tanto sfruttato in questi anni anche nell'ambito dell'arte contemporanea.

4.3 Il cinema sperimentale entra nel mondo dei video musicali: Derek Jarman

L'arte cinematografica astratta e la pixillation rappresentano due campi che sfruttano ovviamente dinamiche visive diverse: là c'è il segno puro, qui il riferimento oggettivo (corpi, ambienti), che si piega alla volontà del passo uno e all'immaginario degli artisti. Ma le varie stagioni della sperimentazione cinematografica, non necessariamente "animata", sono confluite nel mondo della videomusica.

È il caso di Derek Jarman, un autore profondamente influenzato dalle esperienze del New American Cinema, in particolare Jonas Mekas e Kenneth Anger. Jonas Mekas, regista lituano attivo già negli anni Cinquanta e promotore della Filmmakers' Cooperative, un gruppo di giovani artisti "arrabbiati" e anti-Hollywood, aveva già sperimentato una tecnica "figlia" del passo uno: se con la pixillation tradizionale il metodo è quello di impressionare, fotogramma per fotogramma, un elemento della scena spostato di volta in volta, con la tecnica dello *step by step* si programma la cinepresa per impressionare quanti fotogrammi si vuole in un lasso di tempo che può essere preordinato. Impostato questo metodo di registrazione, muovendo la cinepresa come se si facessero delle "normali" riprese, il risultato sarà ovviamente quello di una serie di immagini spezzate nelle quali si intuisce una sorta di continuità a scatti. Jonas Mekas ha realizzato molti cortometraggi con questa tecnica, tra i quali *Scenes from the Life of Andy Warhol* (uscito nel 1990 ma con materiali che vanno dagli anni Sessanta alla fine degli anni Settanta) che inizia, non a caso, con la prima esibizione pubblica dei Velvet Underground nel 1966, e prosegue mostrando i vari incontri fra Warhol, John Lennon e Yoko Ono, ennesima e preziosa

testimonianza del fatto che le avanguardie spesso inseguono i fenomeni, soprattutto musicali, pop.

Kenneth Anger è un autore contemporaneo a Mekas ma programmaticamente differente; il suo essere anti-hollywoodiano il più delle volte tradisce il suo amore per una Hollywood che non esiste più: quella degli esordi, degli eccessi, del kitsch, dell'immaginario favolistico. Se Mekas vuole documentare senza fare veri e propri documentari, Anger è l'apoteosi dell'artificialità del set e del corpo messo in scena. Dominato da uno stile estetizzante, egli mette in scena il glamour, il divismo di persone anonime che però si mutano in "celebrità", anticipando il fenomeno della Beautiful People della Factory di Warhol. L'anima più "videomusicale" di Anger si manifesta soprattutto in cortometraggi come *Kustom Kar Kommandos* (1965): tre minuti per visualizzare l'amore di un ragazzino, tutto pelle e cuoio neri e borchie, per la propria motocicletta. Non mancano anche per Anger le collaborazioni dirette col mondo del rock, come per *Invocation of My Demon Brother* (1969), con la "musica" (in realtà un loop di un suono) di Mick Jagger.

Derek Jarman alterna film sperimentali a produzioni che hanno distribuzioni ufficiali e consensi più vasti di pubblico e di critica, ma è soprattutto un regista di numerosi video musicali, anche in questo caso alternando produzioni per realtà "estreme", come i Throbbing Gristle - Psychic TV, a quelle per gruppi e musicisti più conosciuti, come Marc Almond, Brian Ferry, Easterhouse e The Smiths. Jarman è uno dei primi registi a muoversi a proprio agio sia nell'ambito videomusicale che in quello più propriamente cinematografico. Per The Smiths il regista inglese realizza un'operazione particolare, ovvero quella di creare una sorta di "mediometraggio" musicale riunendo tre brani: *The Queen Is Dead* (che comprende il brano omonimo), *There Is a Light That Never Goes Out* e infine *Panic*.

The Queen Is Dead si apre con una sequenza (spezzata e velocizzata come in tutto il video) dove si vede una figura scrivere su un muro (dopo aver oltrepassato del filo spinato) il titolo della canzone: questo personaggio, vestito da punk e dalla sessualità ambigua, si rivelerà essere una ragazza. In realtà il video è anticipato da una sorta di prefazione molto importante: dei tre ragazzini che guardano in macchina, uno ha in mano una pistola puntata verso lo spettatore, e spara un'innocua bandierina con la scritta "bang". Già dall'inizio del video Jarman anticipa il tema che farà da conduttore dell'intera opera: l'infanzia e l'adolescenza, o meglio quello che di

violento c'è in questa età ma anche di innocuo (la pistola finta), e soprattutto il valore e la funzione del gesto, che sia poi foriero o no di un vero risultato non importa.

Il personaggio che "oltraggia" il muro e che quindi compie un gesto trasgressivo (rappresentato anche dal superamento del filo spinato), ha un aspetto contraddittorio: è una ragazza ma ha i capelli praticamente rasati, non è solo un'androgina, ma rappresenta quell'età in cui la sessualità non è ancora definita; è adulta ma ha i pantaloncini corti e le bretelle, nonostante il look complessivo rimandi al punk, alle case occupate, alle periferie desolate. "La regina è morta", quindi il potere è morto: ciò che rappresenta il vecchio, il "mondo dei grandi", è morto.

L'ambientazione di questa parte del video è una fabbrica abbandonata, che sarà da qui in poi l'ambiente di riferimento di questo personaggio. La fabbrica abbandonata è ormai diventato uno spazio "canonico" per il video musicale, ma qui ha un valore, se vogliamo, storico e politico più preciso, perché non è solo il simbolo di un luogo di sfruttamento e di produzione del capitale che non si usa più e che il "sistema" impedisce che possa essere utilizzato per fare altro, ma il luogo-simbolo di tutto un movimento giovanile.

Alla fine di questa piccola azione, il personaggio femminile ruota su se stesso vorticosamente, un movimento che in questo video faranno molti personaggi, e che rappresenta spesso un passaggio da una situazione a un'altra. Siamo su un set che ricorda molto da vicino alcuni cortometraggi di Kenneth Anger: lo sfondo è nero, mentre vediamo una rosa roteare su se stessa; davanti a essa compare un altro personaggio femminile vestito di bianco: ha i capelli lunghi e quasi bianchi, ed è circondato di fiori e strumenti musicali che roteano su loro stessi. Alcuni strumenti sono evidentemente dei giocattoli.

Subito dopo, su uno sfondo di strada che scorre velocemente, una serie di corone regali volano beffardamente attraversando lo schermo, come se fossero ridicoli e agghindati dischi volanti. Le corone nella loro folle corsa "esplodono" davanti a una chitarra che rotea su se stessa. L'ordine è morto, distrutto dalla musica: tutto si muove velocemente, le immagini si spezzano in preda a una sorta di furia anarchica, la musica restituisce col suo ritmo una sorta di gioia violenta di fronte alla vittoria del disordine.

Eppure ogni tanto arrivano dei segnali visivi in distonia rispetto a quanto descritto finora: la figura femminile con i capelli bian-

chi, che è connessa non solo all'immagine della rosa, ma ora anche a quella del girasole (il fiore che "cerca la luce"), è accompagnata da un uomo inquietante a torace nudo e con una maschera rossa, di stile quasi sadomaso, che la guarda. Compare anche un altro personaggio, evidentemente un angelo, accompagnato dall'immagine di un cardo, simbolo del sacrificio di Cristo. La commistione di simbologie sacre e non, tipica della cinematografia di Jarman, è di nuovo figlia dell'immaginario di Kenneth Anger.

Riappare, violentemente colorizzato in blu, il personaggio della fabbrica, questa volta con un lungo vestito bianco, mentre scrive un'altra frase: «Don't trust»: («Non fidatevi»). Questa volta il suo atteggiamento è meno sbarazzino, più tragico, soprattutto più adulto. Il filo del discorso visivo è interrotto dall'irruzione, in bianco e nero, di un personaggio con una maschera buffa che si strofina la pancia e indica in maniera beffarda delle case appena costruite e mai usate, vuote. Questi chiari riferimenti alla fame, alla povertà, e al mondo che spreca le risorse, sono rafforzati da un'immagine che dura piuttosto a lungo di una donna, curva dalla stanchezza, che, con una borsa in mano, vede passare, come se l'avesse persa, la metropolitana, un'immagine in cui si denota l'alienazione del vivere quotidiano.

Ritorna il personaggio femminile con la parrucca bianca: ora sta togliendo i petali di una rosa e mentre il fuoco sporca l'immagine, ricompare l'angelo circondato da immagini velocizzate di campi fioriti ma in bianco e nero, e trattati in modo tale da sembrare di ferro, mentre oltre al cardo entrano in campo strumenti da lavoro come martelli, chiavi inglesi, e altro.

Improvvisamente, in bianco e nero, balenano due immagini che, nonostante siano ripetute come un loop, sono veramente troppo veloci per essere percepite. Un uomo su un balcone sta mostrando un oggetto piuttosto inquietante: una boccia di vetro contenente un feto. Ora il personaggio della fabbrica gioca con la bandiera ma è circondata da un cielo scuro, nero, minaccioso; il cardo e il girasole girano su se stessi circondati da immagini velocizzate di grattacieli che formano una sorta di prigione optical, e un altro personaggio maschile, sicuramente diverso da quelli che abbiamo visto finora (dall'aria più decisa, con una luce che lo illumina dal basso) ride beffardamente verso lo spettatore, offre un paio di uova per poi spaccarsele in faccia. Senza nessun tipo di trattamento visivo, compare l'immagine di una banconota con l'effigie della regina.

Qualcosa sta cambiando: i personaggi (la donna della fabbrica, la donna in bianco e l'angelo) sono intrappolati nel bianco e nero dei grattacieli, soli, senza più alcun rapporto fra loro, costretti a ripetere i loro atti, ormai senza più senso, mentre l'ultimo personaggio maschile (potrebbe essere sempre l'uomo con la maschera rossa che abbiamo visto prima?) sembra deridere tutto ciò dimostrando il proprio potere (offrire le uova, ovvero il cibo, per poi distruggerlo è sicuramente una dimostrazione crudele di superiorità), e dichiarando un collegamento chiaro col denaro, ovvero la banconota con l'immagine della regina.

Si torna ai tre personaggi principali, ma l'atmosfera è inevitabilmente cambiata: la donna in bianco si inchina ripetutamente verso il pubblico come a prendere un definitivo commiato; l'angelo, senza più ali, è intrappolato in mezzo a strumenti da lavoro e a immagini in bianco e nero. La ragazza della fabbrica, come ultima immagine, vortica su se stessa ed entra nella struttura abbandonata, con il vestito lungo che le blocca le braccia, come una sorta di triste e consapevole resa.

Grazie alla velocità delle immagini quasi subliminali e al loro carico simbolico, Derek Jarman conduce un discorso sulla disillusione di un certo tentativo di rivoluzione: quella voglia di distruzione giocosa e irriverente, simboleggiata dall'idea di infanzia violenta, diventa a un certo punto un feto morto conservato in una boccia di vetro: un tentativo fallito, o meglio assimilato da quel sistema che tutto compra, anche le spinte sovversive. Letto così, questo video musicale è quasi una dolorosa storia del punk: da movimento antagonista a fenomeno di costume, consumabile come tanti altri.

Il desiderio di contraddire l'idea del video promozionale, inserendo immagini e situazioni che appartengono a un immaginario più adulto rispetto allo stile spensierato di MTV, viene ribadito anche nei due video successivi. In *There Is a Light that Never Goes Out* Jarman sfrutta parte del testo della canzone, che è una specie di invocazione di un personaggio (trasformato da Jarman in una giovane donna) al suo amato a fare un giro in macchina, per andarsene definitivamente via da un mondo che detesta, per vedere la gente e le luci, quella "luce che non muore mai"... Il video è fatto di immagini semplici e ripetute, messe in sovrapposizione le une sulle altre a formare un morbido magma che a volte raggiunge i vertici dell'astrazione: un corpo femminile seminudo, carico di blu, l'immagine di acqua increspata (ripresa in verticale), e l'immagine di una

macchina in fiamme, intorno alla quale si affannano curiosi, pompieri, e altre persone in controluce. La corsa in macchina evocata dal testo della canzone evidentemente qui si trasforma in tragedia, e "la luce che non si spegne mai" è quella del fuoco che brucia la macchina e, forse, i due amanti stessi.

Panic, uno dei brani più famosi degli Smiths, è un video musicale trattato sempre in maniera poco convenzionale ma meno descrittiva: un ragazzo in giubbotto di pelle e dall'aria vagamente rockabilly si aggira per le strade di una Londra lunare, deserta, semiabbandonata. Una mano da fuori campo ogni tanto compare come a chiedere l'elemosina a una città vuota, fredda, indifferente.

4.4 Surrealismo pop dal cinema al digitale: il caso The Residents

L'attività dei Residents è così significativa da attirare, in tempi non sospetti, l'attenzione del mondo dell'arte, tanto che musei importanti negli Stati Uniti conservano i loro primi video musicali come opere, e la maggior parte della critica internazionale considera le loro sperimentazioni audiovisive delle vere e proprie opere di confine fra sperimentazione artistica e videomusica.

L'esperienza dei Residents è esemplare anche su altri fronti: innanzitutto, dal punto di vista del look, il gruppo compie una scelta piuttosto estrema: quella di essere invisibili, o meglio, di essere travestiti, di avere una "maschera" fissa nel senso teatrale del termine; per molti anni infatti il gruppo si è presentato dal vivo e sulle immagini dei dischi come quattro uomini vestiti in frac e tuba, e con un enorme pupilla al posto del viso.

Il primo video musicale realizzato dai Residents stessi è *Third Reich Rock'n'Roll*, del 1976. Dal punto di vista musicale, il gruppo ha sempre avuto l'intenzione di provocare (il più delle volte riuscendoci) e di andare controcorrente rispetto ai trend musicali, anche quelli considerati alternativi, e il titolo di questo disco, un *concept* in cui si ipotizza che dietro la nascita della musica rock e più in generale di massa ci sia un complotto di tipo nazista, può dare un'idea del tipo di derisione che il gruppo ha sempre operato sulle mode del music business.

Questo piccolo film musicale prodotto in pellicola (in bianco e nero tranne i titoli a colori) è conservato al New York Museum of Modern Art come uno dei primi e più interessanti video musicali.

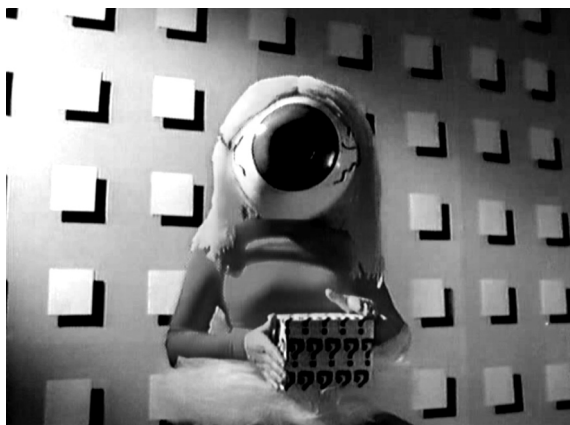
La tecnica usata è in gran parte il passo uno. Il film inizia con un carrello della spesa trasformato in una sorta di carro armato che compie delle evoluzioni in un ambiente che ricomparirà più tardi. All'interno di una stanza rivestita da fogli di giornale, compare il gruppo: quattro persone vestite da fogli di giornale, con un cappuccio in testa molto simile a quello degli appartenenti al Ku Klux Klan. All'improvviso entra un altro personaggio, una sorta di astronauta-marziano, rivestito di carta stagnola, che uccide i musicisti. Si ritorna all'ambiente dell'inizio, un salone di un castello, con un pavimento fatto di grandi pois, con tanto di enorme scala che conduce a un piano superiore. Due smisurati teschi e una svastica campeggiano sullo sfondo, mentre i quattro musicisti si sono trasformati in: un membro del Ku Klux Klan, così come lo abbiamo visto prima, un televisore, il carrello della spesa-carro armato, e un non meglio identificato personaggio in frac, tuba, maschera d'argento e scarpe da ginnastica. L'improvvisato quartetto compie una serie di ridicoli balletti; due enormi bistecche entrano in campo per distruggere la svastica, ritorna il televisore che ora trasmette l'immagine di una svastica, e infine la macchina da presa si muove verso la cima della scala per mostrare una sagoma di cartone di Adolf Hitler. Come a dire: il nazismo è finito, ma ci pensano la televisione, il consumismo (il carrello della spesa a forma di carro armato) e soprattutto la musica di massa a rinnovare la tradizione.

Un'altra operazione interessante è il progetto *One Minute Movies*, quattro cortometraggi da un minuto (*Moisture*, *Act of Being Polite*, *Perfect Love* e *The Simple Song*) prodotti nel 1980 e diretti da Graeme Whiffler. Conservati anch'essi al New York Museum of Modern Art, sono stati in seguito acquistati da MTV come intermezzi: ennesima dimostrazione di come spesso le esperienze d'avanguardia possano essere intercettate e assorbite dal palinsesto videomusicale.

Nei quattro cortometraggi la "maschera" del gruppo viene ogni volta rielaborata. Tutto l'immaginario dei Residents si muove lungo le linee dell'onirico, del grottesco, del ridicolo ma anche del conturbante e dell'oscuro, mantenendo sempre un registro stilistico eccessivo, teatralmente dichiarato. I più interessanti *One minute Movie* sono *The Act of Being Polite* e *Perfect Love*.

Il primo si apre con l'immagine di un Resident che dorme: quello che segue evidentemente è un sogno, anticipato da una serie di brevi immagini astratte e *optical*; la macchina da presa ci ac-

compagna in una stanza dall'aspetto metafisico, dove una Resident tiene sul grembo una scatola bianca adorna di punti interrogativi neri. All'immagine dei due Resident che dormono uno sull'altro (in una posizione assurda, come fossero due manichini), viene alternata una piccola sequenza realizzata a disegni animati, dove una pressa, lentamente ma inesorabilmente, schiaccia un cuore fino a farlo esplodere. Il cortometraggio si chiude con una scritta fatta di lampadine luminose: «Thank You».



4. Graeme Whifler, *The Act of Being Polite*, 1980
(The Residents)

Contrariamente a quanto spesso accade nel mondo videomusicale, il rapporto col testo è in questo caso essenziale¹:

L'ho trovata, una mattina, che piangeva
Su una sedia
Stava incartando qualcosa
E lo faceva con cura

Non avevo intenzione di farle del male
Quando mi sono addormentato la notte scorsa
Ero solo stanco
Di comportarmi in maniera educata

¹ Poiché in questa sede non è importante l'analisi linguistica del testo, riporterò solo la traduzione italiana, rimandando per l'originale al cd o al sito dei Residents.

Sì ero veramente stufo
Di essere cortese.

Il testo, che ha delle assonanze letterarie piuttosto evidenti con lo stile di Max Aub e dei suoi *Delitti esemplari*, forse non racconta qualcosa di così drammatico, ma denuncia che a questa coppia surreale è successo qualcosa, e le immagini, pur non risolvendo l'enigma, offrono dei suggerimenti. Innanzitutto c'è una sorta di freddezza sessuale visualizzata dai due Resident che dormono uno sull'altro: sono rigidi e, ripresi dall'alto, sembrano formare una buffa X; in seguito la pressa che sfonda il cuore è un chiaro riferimento a qualcosa di violento (anche se risolto visivamente come un allegro cartoon); la Resident donna in realtà accarezza una scatola piena di punti interrogativi², come se fosse qualcosa alla quale nessuno può accedere. Così come la scritta finale, quel "Grazie" allegro e beffardo, può essere riferito a quel cuore, finalmente distrutto, che non ce la fa veramente più a essere cortese ed educato.

Perfect Love lavora sulle stesse scelte e l'argomento, come anticipato dal titolo, è sempre l'amore, tema cardine di tante canzoni pop e non, trattato in maniera ovviamente ironica dai Residents. In un interno piccolo e piuttosto squallido, un uomo dal viso triste e annoiato è sdraiato, prono, su un materasso senza lenzuola, e guarda la televisione. Alle sue spalle campeggia un quadro ovale con un ritratto femminile antico. In televisione ci sono i Residents sotto forma di burattini che cantano il testo della canzone:

C'è una cosa che vi devo raccontare
C'è una cosa che vi devo proprio dire
L'unico vero amore perfetto
È quello che scappa via.

Il televisore comincia a fumare, e l'uomo viene letteralmente risucchiato verso l'alto per schiantarsi contro la parete dove è appeso il quadro. Si susseguono quindi rapide immagini: l'uomo con un braccio letteralmente "divorato" dalla cornice del quadro, il televisore che va in fumo, l'uomo "seduto" sulla parete che contempla soddisfatto il ritratto. In questo caso il rapporto fra musica, testo e

² Nel testo originale "to wrap" può essere "incartare" ma anche "nascondere".

immagine è meno descrittivo del precedente, e lascia spazi ancora più aperti a interpretazioni diverse. Se il testo è un'ironica presa di distanza rispetto ai canoni classici delle *Love Songs*, il cortometraggio racconta qualcosa di più complesso: il rapporto voyeuristico e forse anche onanistico del personaggio con varie tipologie di immagini – la televisione e il quadro appeso, che alla fine diventa evidentemente l'oggetto del desiderio dell'uomo.



5. Graeme Whifler, *Perfect Love*, 1980
(The Residents)

Procedendo nella loro carriera, i Residents assumono sempre di più l'aspetto di una sorta di collettivo multimediale guidato da uno spirito ribelle e "non riconciliato": producono cd rom interattivi, distribuiscono i loro video su laser disc, dal vivo propongono formule sempre più contaminate con il mondo dell'immagine. L'approdo alla computer grafica è perciò solo questione di tempo, e infatti il passaggio dalla pellicola alle nuove tecnologie avviene piuttosto presto, favorendo altri sodalizi artistici.

Doug Carney firma quella che è al momento attuale l'opera migliore del gruppo californiano: *The Gingerbread Man*, del 2000. Il disco, uscito in realtà nel 1994, è di nuovo un *concept* con reminiscenze letterarie, una sorta di *Spoon River* contemporaneo dove a parlare non sono i morti, ma i "morenti": varia umanità che si sta disintegrando e che fa il bilancio della propria vita. A rivestire il ruolo del filo conduttore è il più famoso biscotto americano: il Gingerbread Man.

Il video è una sorta di concentrato del disco, dove ogni sin-

golo brano ha come titolo il nome del personaggio protagonista. La tecnica è varia: fondamentalmente computer grafica 2D e 3D, e alcune riprese dal vero assemblate insieme alla grafica; il tutto realizzato con uno stile che verte non sulla rappresentazione fotorealistica dei personaggi e degli ambienti, ma che non cede neanche alla tentazione, ormai "classica", del cartoon digitale, rimanendo in una via di mezzo che visivamente appare come una sorta di grafica in movimento, tipica di molti video contemporanei, sia di videoarte che musicali, dove il 2D e il 3D sono combinati come elementi autonomi e consapevolmente non fusi in maniera omogenea.

Alcune scelte visive sono sempre molto interne all'immaginario dei Residents: tutti i personaggi sono rappresentati da corpi digitali che indossano delle maschere – in questo caso sculture vere e proprie, realizzate in legno da Jim Ludtke e, in seguito, digitalizzate per essere usate nel video. *Gingerbread Man* inizia con la visione di un ambiente roccioso, pieno di vapori, su cui si staglia la figura imperiosa del biscotto antropomorfo (qui in più ha un cappello che somiglia a una mezza tuba), che cammina, come se marciasse, verso una meta ignota. Da fuori campo spunta una mano luminosa che gli ruba l'ombra: o piuttosto se la prende come se fosse sua. Come spesso accade nelle opere dei Residents, vi sono riferimenti letterari a volte sorprendenti. Qui la memoria va a due testi classici: *La meravigliosa storia di Peter Schlemihl* di Adalbert von Chamisso, e *La donna senz'ombra* di Hugho von Hofmannsthal. Vendere al diavolo o perdere la propria ombra (che non è l'anima bensì l'inconscio, la nostra parte oscura) significa andare verso la morte, o verso un mondo popolato di demoni. Chi non dialoga con la propria ombra è perduto. Qui in effetti il biscotto ha forse venduto la propria ombra a qualcuno, che se la prende, ma probabilmente la sua missione non è tanto quella di andare verso la morte, ma di portarla, o di esserne testimone. Senza ombra, può essere l'ombra dei personaggi che incontra.

Mentre il Gingerbread Man continua nella sua inesorabile marcia, il testo della canzone recita:

Corri, corri più veloce che puoi
Non mi puoi catturare, sono il Gingerbread Man
Puoi guardare, guardare il più possibile
Ma non mi vedrai, io sono il Gingerbread Man
Povero vecchio uomo di famiglia

Non ti preoccupare di me: io sono solo un Gingerbread Man.

Il protagonista del video si presenta come una figura minacciosa e in qualche modo trasfigurata: invisibile, non contenibile, incombente come il destino. Il primo personaggio che il Gingerbread Man incontra, è The Weaver, la tessitrice. L'ingresso del personaggio è anticipato da un paesaggio fatto di una sequenza di casette tutte uguali, con un giardino sul quale lo stesso bambino moltiplicato più volte ripete lo stesso gesto: far rimbalzare una palla rossa per terra. La ripetizione dei segmenti di paesaggio e delle azioni sicuramente rendono l'atmosfera alienante. Con un rapido e suggestivo susseguirsi di immagini compare la tessitrice, una figura ripresa dal vero, che indossa una delle maschere a cui accennavo prima, circondata da interventi grafici, come se fossero finestre che gettano nell'ambiente altre immagini di riferimento. Si tratta di scene di vita familiare piuttosto inquietanti, anche se realizzate con una grafica da rassicurante cinema d'animazione: bambini che affilano coltelli, usano forbici, puliscono una pistola, vanno sotto una macchina, sono osservati da genitori indifferenti, mentre l'immagine ricorrente di un aviatore sorride verso lo spettatore. Ancora una volta il testo può fornire una chiave di lettura:

A poche ore da qui ci potrebbe essere un miliardario
A pochi minuti da qui potrebbe esserci un uomo armato di pistola
A pochi secondi da qui potrebbe esserci un amore eterno
Ma se quello scappa via potrebbe non essercene neanche più uno.

La tessitrice quindi è colei che, per non rischiare di perdere, preferisce per tutta la vita fare la stessa cosa: attendere. Le immagini che arrivano dall'esterno sembrano essere il segnale della paura del mondo che il personaggio ha, o reminiscenze esacerbate di un'infanzia violenta. In effetti, confrontando il testo completo della canzone, la tessitrice narra di un bambino ucciso, non si sa bene se da lei o da qualcun altro.

Ricompare Gingerbread Man con un'immagine che sarà ricorrente durante il video: come un criceto, cammina dentro a una ruota, bucata dalle sagome ripetute del biscotto stesso. Il secondo personaggio è The Dying Oilman, il petroliere in fin di vita. In un deserto disseminato di macchine per l'estrazione del greggio, il petroliere cammina seguito da due bambini nudi, un maschio con il classico cappello da texano e una femmina. Il petroliere è vestito da cowboy

e fuma un sigaro; ora lo vediamo seduto su una sedia a rotelle con una serie di flebo attaccate al corpo: i bambini sono cresciuti, sono abbracciati come se fossero fidanzati, e lo fissano. La bambina ha un mazzo di fiori, ma l'atmosfera è decisamente glaciale: in un rapido susseguirsi di immagini, come se fosse un viaggio nella mente del petroliere, compaiono alcune scene in cui i due giovani ridono, circondati dai pozzi petroliferi. Questo è l'"epitaffio" del petroliere:

Non potevo essere buono
Forse sono pazzo
Non potevo essere buono
Forse sono matto
Non potevo essere buono
Non intrometterti con me perché
Non potevo essere buono
Non c'è altro da fare che essere cattivo.

Anche in questo caso il testo aiuta a contestualizzare meglio le scelte visive, lasciando sempre aperte altre vie: le immagini spesso aggiungono qualcosa, piuttosto che rappresentare il testo. Qui due figli del petroliere sono un'invenzione del regista: infatti, nel video viene visualizzata l'invidia del vecchio petroliere in fin di vita nei confronti dei due giovani, potenziali eredi della sua fortuna. Il petroliere, che «non ha potuto essere buono», come cinicamente confessa, ha di fronte a sé i due figli che pensano solo ad accaparrarsi il suo impero.

Gingerbread cammina imperterrito nella sua ruota (il "giro di vite"?) e, tra fumi e vapori, compaiono scritte enigmatiche, molte frutto di giochi di parole, per cui è meglio in questo caso citare il testo originale: «Morbid growth is proud of flesh» («La crescita molle è orgogliosa della carne»), «Deceivers of self sell salt» («Delusi dal sale della disillusione del sé»), «Sing a song of sackcloth» («Canta una canzone di tela»), e infine «There's a gudgeon born every minute» («C'è un fesso che nasce ogni minuto»). La prima frase è un intrico di giochi di parole, perché in realtà "morbid growth" e "proud flesh (of wounds)" sono termini medici inglesi arcaici per indicare il cancro. La seconda frase pare un puro gioco di parole assonanti fra loro, in perfetto stile futurista, mentre la terza fa riferimento alla pratica religiosa della penitenza, perché vestirsi di tela significa dimostrarsi umili di fronte a

Dio: ovviamente qui i Residents fanno una ironica invocazione in questo senso³. Sull'ultima frase ogni commento è superfluo.

Questo elenco di testi serve a caratterizzare ancora meglio, in maniera parodistica, il personaggio di Gingerbread Man, una sorta di cancro sottile e superumano che si insinua nella vita delle persone, innestando dubbi, incertezze, facendo sgretolare personalità costruite su fragili basi. E, infatti, si entra nel regno del terzo personaggio, il Sold-Out Artist, l'artista da "tutto esaurito". Qui le immagini di riferimento sono poche, e alcune diventano comprensibili solo verificando il testo completo. Il video inizia con l'inaugurazione di una mostra di arte contemporanea in un loft avveniristico, inserito in una metropoli piena di grattacieli. L'artista, rigorosamente vestito di nero, è circondato da una varia umanità *radical chic*. Le opere esposte sono piuttosto inquietanti: rifacimenti di quadri antichi in cui i visi sono sostituiti da musi di maiali. Insieme a queste immagini compare anche un giocatore di baseball (anch'egli con la solita maschera di legno). L'episodio si chiude con l'immagine del giocatore di baseball Ted Williams: egli tira disperatamente una palla che rimane ferma sullo schermo. Ma prima di anticipare il contenuto della canzone, leggiamone il testo:

Per strada e sotto il sole
Gli ho baciato i piedi e gli ho *caricato la pistola*⁴
Prima o poi lo fanno tutti
Tutti quanti ingrassano il giovane ciccione
Tutti quanti ingrassano il giovane ciccione.

³ Mi sembra interessante anche richiamare l'attenzione sull'attività di un gruppo hip hop cristiano attivo in California, patria dei Residents, fra il 1997 e il 2004: i Sackcloth Fashion, come a dire "la moda di tela". In un'intervista, uno dei leader del gruppo, Kalt, spiega l'origine del nome e gli intenti del gruppo: «Il nome Sackcloth Fashion (la moda della tela) deriva dall'Antico Testamento, perché i preti e altre persone si vestivano di tela come segno di penitenza e di umiltà di fronte a Dio. Con "moda della tela" vogliamo richiamare quel tipo di atteggiamento, e farlo diventare una moda, un modello per le nostre vite. Molte volte succede ai musicisti di diventare presuntuosi e arroganti, mentre come gruppo e come individui noi vogliamo glorificare Dio e non noi stessi» (intervista tratta dal sito <http://www.urbanmarts.com/interviews/sackclothfashion.htm>). In questo senso la frase dei Residents potrebbe essere più diretta e più caustica, ovvero "Canta una canzone dei Sackcloth".

⁴ "To load the gun" ("Caricare la pistola") è un modo di dire gergale riferito all'erezione.

Nel testo completo l'artista, dopo avere elencato tutta una serie di atti dovuti per la conquista della carriera, fa una specie di disarmante e "tenera" dichiarazione: che vorrebbe morire come Ted Williams, famoso giocatore di baseball californiano ed eroe di guerra. Il compromesso e l'avidità sono i temi di questo episodio: le immagini esposte nella galleria richiamano le figure dei maiali, ovvero di coloro che vengono ingrassati ma che poi sono dati essi stessi all'ingrasso a quel non meglio identificato "giovane ciccione" evocato nel testo della canzone. Le immagini del giocatore di baseball sono quindi la proiezione del desiderio dell'artista, e infatti la maschera che indossa Ted Williams è quella del protagonista di questo episodio; ma è come se questo desiderio fosse frustrato, non solo inespreso: sembra irrealizzabile, e infatti nell'ultima immagine, Ted Williams colpisce ripetutamente una palla che però si ostina a non partire, inesorabilmente bloccata sullo schermo.



6. Doug Carney, *The Gingerbread Man*, 2000
(The Residents)

Quello dei Residents è un caso veramente unico di adesione completa delle immagini al testo e alla musica. Dato che il racconto adotta la formula dell' "io narrante", anche le immagini rappresentano i pensieri dei personaggi con oggettività che però sono filtrate dal magma del pensiero, dalle associazioni della memoria e dalla capacità di elaborazione dei sogni. In effetti, ad esempio, in questo episodio non sappiamo se i quadri con i musi di maiali siano la rappresentazione oggettiva di una situazione realistica, o la proiezione

del pensiero dell'artista che vede se stesso circondato da immagini che richiamano l'idea dell'ingrasso.



7. Doug Carney, *The Gingerbread Man*, 2000
(The Residents)

Gingerbread Man prosegue nel suo cammino. Anticipato da un'immagine che sembra una sigla televisiva di un programma di musica pop, dove si vede una sagoma umana ballare circondata da dischi a 45 giri appesi in aria, si presenta il quarto personaggio, e l'episodio più oscuro della serie, *The Aging Musician*, il musicista attempato. Le immagini in questo caso seguono piuttosto alla lettera l'andamento del testo.

Tanto tempo fa suonavo la chitarra
E mi dicevano che ero una star del rock and roll
Adesso nessuno più mi cerca al telefono
Così sto seduto tutto solo a guardare la televisione
Forse se mi cacciassi una pallottola in testa
Mi ricorderebbero come Kurt Cobain
E i parassiti di MTV
Si asciugherebbero gli occhi dalle lacrime e farebbero finta di avermi conosciuto
Ma non sarei un eroe, sarei un morto
Solo un cadavere accanto a uno scarabocchio che potrebbe suonare così:

Se ti piace pensare che non invecchierai mai
Hai fatto quello che ci vuole per il rock and roll.

L'ambiente di questo episodio è una stanza nera con un televisore che illumina, con la sua classica vibrazione a intermittenza, vari personaggi: il musicista anziano, grasso, brutto, seduto nudo su una poltrona. Davanti a lui, accovacciate per terra, quattro ragazzine nude con la pancia gonfia (più che incinte, sembrano denutrite), che potrebbero essere sue figlie, delle quali tre guardano la televisione, mentre la quarta è rivolta verso il padre, quasi in atto di adorazione. Nel momento in cui il musicista pensa di suicidarsi, una pallottola si dirige verso di lui, come se provenisse dal televisore che gli sta di fronte, e questa immagine forse riassume tutto il significato del video, già esplicitato dal testo: la morte come *extrema ratio* per raggiungere il successo è in realtà semplicemente una forma spettacolare di immortalità celebrata dai media come MTV e sottilmente fomentata da essi (ritornano i temi del nazismo strisciante, ovvero della cultura di massa che circola negli ambienti rock).

Sono proprio le immagini trasmesse dal televisore a esplicitare in maniera chiara cosa rappresenta MTV per i Residents. Il gruppo non nasconde le contraddizioni del *music business* che coinvolgono loro stessi: infatti una delle scene che vediamo sullo schermo è un frammento di un loro *One Minute Movie*, *Moisture*, in cui un bizzarro chitarrista vestito in maniera pacchiana compie improbabili evoluzioni sulla sua chitarra – in questo caso il regista ha aggiunto l'inevitabile maschera al viso del chitarrista. Ovviamente, dal punto di vista narrativo, questa immagine rappresenta il musicista anziano all'apice della carriera, ma metaforicamente è anche una sorta di accusa che i Residents fanno a loro stessi: poiché sono stati trasmessi da MTV, anche loro hanno fatto parte di quel sistema che tutto ingloba e fagocita. In un altro momento invece si vede un cantante con i capelli lunghi, truccatissimo (è una chiara parodia dei Kiss) gesticolare in maniera ridicola, con uno sfondo di fuochi azzurri.

A un certo punto appare, improvvisamente, Gingerbread Man che suona una chitarra elettrica: è dentro alla televisione (o meglio: sovrapposto allo schermo) e per la prima volta è come se tutti si accorgessero della sua presenza; il musicista strabuzza gli occhi, una ragazzina sovrappone le sue mani al fascio della televisione come per fare delle ombre cinesi, un'altra usa un accendino, quella girata verso il padre ora guarda lo schermo. Il musicista estrae una

pistola per puntarla contro la televisione. Forse questo personaggio ha fatto i conti con la propria ombra e spara contro MTV? La punterà contro di sé? Non lo sappiamo.

Con l'ultimo personaggio, *The Old Woman*, si torna a uno stile grafico fatto di immagini impastate dai filtri digitali. Attraverso una serie di sfocature compaiono una serie di tende ricamate: si intravede una serie di scritte intarsiate nelle varie stoffe, tutti nomi di animali, come *Earwig* (forbicina), *Maggots* (larve), *Locusts* (locuste), *Slugs* (lumache), *Snails* (chioccioline). Una vecchia immersa in una casa che sembra una serra, mentre accarezza un gatto blu, colpisce nervosamente una serie di insetti a colpi di spray. Alcuni di questi piccoli animali hanno il viso di una ragazza, che, dalla fotografia appoggiata sul comodino, scopriamo essere quello della figlia. Il testo in questo caso è molto diretto e descrive il desiderio della vecchia di suicidarsi.

Siamo di fronte all'ennesima storia di solitudine, e di attaccamento parossistico a oggetti o a situazioni familiari che non si riescono a cambiare. Ricompare *Gingerbread Man* che cammina nel paesaggio dell'inizio del video: ora è su una piccola barca e attraversa un fiume pieno di vapori, come se fosse Caronte, il traghettatore delle anime. Come a dare l'ultimo commiato, ritornano tutti i personaggi finora visti; finalmente *Gingerbread Man*, che adesso ha di nuovo la sua ombra, cammina con la sua solita andatura verso un ipotetico nulla, annunciato da un cartello stradale che indica «Not a Through Road». Ovviamente il finale apocalittico è in perfetta sintonia con tutta l'atmosfera del video.

Un altro progetto importante dei *Residents* è la versione in dvd dell'album, uscito nel 1980, intitolato *Commercial Album*, dove "commercial" va inteso nel suo significato di "pubblicitario": un disco fatto di più di cinquanta brevi canzoni non superiori al minuto, da cui derivano i primi quattro *One Minute Movies*. Il dvd, uscito nel 2004, è sostanzialmente la continuazione di quell'idea, ma questa volta i *Residents* chiamano a "immaginare" i loro brevi pezzi una serie cospicua di grafici, animatori, videoartisti e registi di videoclip che si esprimono con la computer grafica. Come recita la presentazione del dvd, «A virtual film festival in a box», un vero e proprio festival di immagini in movimento.

Le tecniche di realizzazione di ogni singolo commercial sono le più svariate: si va dal video puro e semplice, all'animazione tradizionale in pixillation, a tutte le possibili varianti offerte dalla

computer grafica e dal *compositing* digitale. Dal punto di vista stilistico, si va dalla narrazione classica, al cartoon vero e proprio, fino all'astrazione. Qui i Residents stemperano molto i toni (anche i testi sono meno caustici del solito), per cui spesso alcuni commercial vogliono essere "semplicemente" divertenti, se non addirittura demenziali, ma nella maggior parte rimane il gusto dell'assurdo, della *rêverie* infantile e a volte crudele, e un sottile humour nero che tutto avvolge.

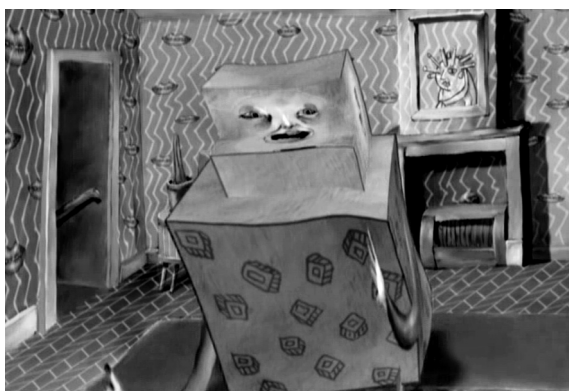
Doug Carney, il regista di *Gingerbread Man*, nel video *Amber* mette in scena un energumeno grasso che balla sorridente la macarena, mentre una serie di massi pesantissimi cascano dall'alto: alcuni lo colpiscono e gli spezzano il collo, ma il personaggio, imperterrito, continua a ballare finché un altro masso non glielo rimette a posto. La canzone ineggia agli accidenti della vita.

Notevoli per lo stile e le tecniche usati, un intelligente mix di animazione tradizionale, computer grafica e *compositing*, sono i video di Stéphane Ricard: in *Easter Woman* (una canzone che riprende la tradizione lituana della Donna di Pasqua, una sorta di Befana che porta le uova di Pasqua ai bambini, e che qui invece trascina alla morte la moglie del protagonista), il regista francese si inventa un corpo femminile con un'inquietante testa a forma di uovo parlante, anticipata da brevi immagini di mani meccaniche che sorgono dalle cantine di una casa; mentre in *Fingertips* (descrizione di una donna sgraziata, maleducata ma con delle belle dita), inventa personaggi a forma di dita, filiformi e luminosi, che si aggirano a tempo di musica sul viso del protagonista della canzone.

L'idea della maschera si aggira in quasi tutti i video: in *Loneliness*, diretto da Fabrice Fouquet, storia di un abbandono di due amanti, i due protagonisti sono figure umane con la testa di cane inserite in un ambiente ottocentesco. La variazione più suggestiva del travestimento classico dei Residents è realizzata da Rostom A.D. per *Phantom*, dove si vedono quattro figure umane: tre hanno la classica pupilla al posto del viso, una un teschio; tutti sono vestiti elegantemente con un completo che però ha una stoffa a strisce verticali e ricorda un po' quello dei carcerati. Si muovono a fatica, come bloccati da un vento impetuoso, dentro una stanza ricoperta di fogli di giornale (chiaro riferimento a *Third Reich Rock'n'Roll*); faticosamente riescono a raggiungere una porta aperta che però subito si chiude, imprigionandoli (forse) per sempre. I fantasmi dei

Residents: rinchiusi dentro la memoria visiva del loro primo video musicale. Stilisticamente è uno dei video più affascinanti della serie.

Dal punto di vista grafico emerge anche Geert Vanderbroele, che realizza *La La* e *Nice Old Man*: in quest'ultimo una serie di vecchietti, a metà fra l'animale e l'umano, volano come palloncini in una città allucinata. In *La La* invece, il regista si diverte a ridisegnare la maschera classica dei Residents, fino a farli diventare spermatozoi volanti.



8. Geert Vanderbroele, *La La*, 2004
(The Residents)



9. Eric Nordhauser, *The Picnic Boy*, 2004
(The Residents)

Anche Eric Nordhauser realizza un video interessante dallo stile grafico ben diverso, molto più grezzo e da collage pubblicitario anni Sessanta, per il commercial *Picnic Boy*: come spesso accade nei video dei Residents i bambini compiono atti crudeli, e qui sono alle prese con fucili, pistole ma soprattutto coltelli; un ragazzino, come si capisce dal testo, viene preso in giro perché è troppo grasso, ma nel video subisce una sorte ben peggiore: viene affettato da tre bambine cattivissime.

4.5 Computer grafica d'autore: Lynn Fox

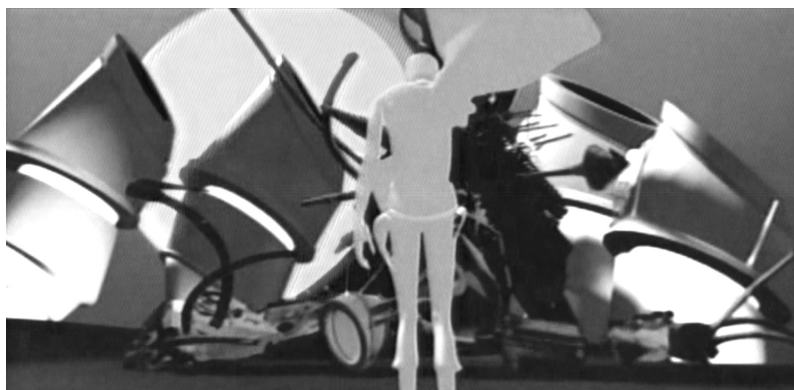
Lynn Fox è una sigla dietro la quale si celano tre artisti, Patrick Chen, Bastian Glassner, Christian McKenzie recentemente venuti alla ribalta nel mondo videomusicale, ed entrati nella stretta cerchia di coloro che riescono a coniugare sperimentazione e mercato con la produzione di video musicali non banali, ad alto tasso tecnologico e dallo stile fortemente riconoscibile.

Dal punto di vista formale il gruppo si muove seguendo due tracce piuttosto differenti tra loro, probabilmente due percorsi appartenenti a membri diversi del gruppo. Il primo, quello più fortemente caratterizzante, usa la grafica 3D per inventare spazi e strutture geometriche affascinanti e sinuose, con forti richiami alla grafica Art Nouveau, creando architetture impossibili, leggere e sospese, mentre in altri casi la computer grafica ridisegna spazi sottomarini dominati da creature luminose e trasparenti. Il secondo percorso stilistico si poggia invece su un interessante uso delle tecniche di *compositing* digitale, e parte da un lavoro di ricerca sull'immagine del corpo e delle sue trasformazioni (tappa ormai obbligata per tutti i registi di video musicali impegnati, o costretti, a dover raffigurare il musicista-performer) figlio di tanta videoarte e di quella body-art "estrema" molto in voga in questi anni.

Per quello che riguarda la computer grafica 3D sicuramente le opere più interessanti sono quelle realizzate come sfondi visivi per i concerti del gruppo Incubus, in particolare *Sick Sad Little World* (2004). L'inizio del video ha un intento dichiaratamente autoriale: mentre la musica cresce e ritmicamente si sviluppa, a livello visivo una forma semiorganica arancione cresce molto lentamente. La divaricazione fra audio e video crea un effetto ipnotico e spiazzante. All'improvviso, e questa volta in accordo con la musica, si apre un mondo di figure femminili semiumanoidi: corpi "fatti di archi-

tettura", leggeri, dall'esoscheletro fragile come gli insetti, mentre intorno a loro volute di costruzioni immaginarie creano un universo di curve e di piani semitrasparenti che si intersecano.

Il rischio di diventare barocchi è vicino, ma i Lynn Fox lo corrono volentieri, anche perché la musica a volte entra in accordo con questo tipo di immaginario, altre volte si allontana, creando consonanze e dissonanze. Questo mondo di donne-farfalla è minacciato dall'esterno: infatti arrivano aerei e carri armati, però sempre visualizzati con tratti stilistici da disegno. La guerra che ne segue è rappresentata in modo ambiguo, perché non si capisce fino in fondo se si tratta di una battaglia o di un accoppiamento: di fatto gli occhi dello spettatore sono inondati da forme organiche che esplodono, di luci e di colori. L'intelligenza di Lynn Fox sta nell'evitare lo standard fotorealistico al quale siamo abituati a favore della ricerca di uno stile e di un'atmosfera visiva.



10. Lynn Fox, *Sick Sad Little World*, 2004
(Incubus)

La coerenza stilistica del gruppo fa sì che anche quando l'intento è quello di creare ambienti fotorealistici, si cerca, in qualche modo, una realtà "trasparente", come il mondo sottomarino e le sue creature luminose: è il caso di *Nature Is Ancient* (2002) per Björk, artista musicale attenta alla ricerca visiva e che rappresenta un vero e proprio "caso" a cavallo fra la musica elettronica e l'arte contemporanea, un video dove, forse per la prima volta, il corpo della musicista non c'è, o meglio viene evocato sotto forma di feto solo alla fine, dopo una carrellata di immagini di organismi

cellulari dentro un mondo intrauterino ma immaginario, costellato anche di creature minacciose e sanguinarie.

Ovviamente il corpo è un elemento importante sul quale giocare, laddove la computer grafica non è la protagonista del video, ma piuttosto il *compositing* e le elaborazioni digitali di elementi ripresi dal vero. È il caso di *Pluto* (2004), sempre per Björk, non un vero e proprio video ma un supporto visivo da sfondo per i suoi concerti, dove un uomo nudo e calvo in uno spazio vuoto e scuro compie una serie di movimenti convulsi fino a “scoppiare” e a diventare una sorta di albero fatto di multipli del suo corpo.

Sempre su questo versante, altrettanto riuscito è *Gob Coitus* (2003) per Chris Clark: un video che attraversa in maniera esemplare le due linee stilistiche di Lynn Fox. In una specie di garage sotterraneo un uomo lentamente si trasforma in una creatura a metà fra l’umano e l’insettiforme, compiendo evoluzioni e volando come se fosse una vespa impazzita. Più vicino al loro stile rarefatto e sinuoso è *Unravel* (2004), ancora una volta per Björk, dove la musicista islandese è collegata a uno suo doppio che è un ectoplasma sospeso nel vuoto. Il “cordone ombelicale” che unisce le due figure è collegato al corpo di Björk tramite una sorta di piccola “bio-porta” di peluche blu, doppia citazione dell’opera di Meret Oppenheim e, ovviamente, di *eXistenZ* di David Cronenberg.

Videoarte e video musicali

5.1 Nam June Paik, il padre del video musicale?

La videoarte, che si è diffusa intorno agli anni Sessanta e che per molti studiosi ha un padre fondatore, l'artista coreano Nam June Paik, si è innestata su un territorio a metà fra la sperimentazione linguistica e la tecnologia. Che l'autentico "nume tutelare" della videoarte sia o no Nam June Paik, si deve sicuramente a lui la diffusione di questo particolare mezzo espressivo, sia negli ambiti artistici ufficiali che fuori: nelle gallerie ma soprattutto *dentro* la televisione. A dire il vero, proprio Paik, che più lucidamente di altri ha tracciato le differenze linguistiche ed estetiche con il cinema e la distanza dalla televisione, ha prodotto una serie di video che stanno tutti "intorno" alla televisione. Sto ovviamente parlando dell'attività di Nam June Paik come regista di video e non come autore di videoinstallazioni.

Molti addetti ai lavori di MTV hanno attribuito la paternità dei video musicali a Nam June Paik. Sicuramente l'artista coreano ha posto le basi per strutturare un vero e proprio genere televisivo. Forse per questo l'ambito videomusicale è un settore che più di altri si lascia contaminare dalla sperimentazione, perché è stato ispirato da vari "germi" dell'avanguardia, il cinema astratto e la videoarte.

Certo, i due ambiti sono diversi, e non per una questione di maggiore o minore presenza di mercato (il mondo della videoarte vive di logiche di consumo esattamente come quello videomusicale), ma perché comunque la videoarte si esprime con un tasso di sperimentazione più elevato rispetto a quella dei video musicali. Anche se, a dire il vero, i confini si stanno sempre più assottigliando, se pensiamo che una videoartista come Pipilotti Rist si esprime con un'estetica che è già tutta videomusicale, e un regista di video musicali come Chris Cunningham è stato presente alla Biennale di

Venezia con una sua videoinstallazione, e realizza video sperimentali distribuiti in dvd. Senza dimenticarci dei Residents.

Del resto, molti videoartisti della "prima generazione" (Nam June Paik, Bill Viola, Robert Cahen) sono stati musicisti, sperimentatori di suoni elettronici, per cui il loro passaggio all'immagine è segnato inevitabilmente dal legame con l'idea di "immagine musicale", sonora. Anche Woody e Steina Vasulka, altri due videoartisti molto importanti, hanno dedicato un'attenzione particolare al rapporto fra immagine e suono, fino a studiarne l'interazione tecnologica (e non solo linguistica o stilistica). Una forma di espressione artistica che rinuncia, in gran parte, non sempre ovviamente, alla parola a favore del suono, e produce opere per lo più musicali, è inevitabile che diventi il punto di riferimento di molti registi di video musicali, soprattutto quelli attivi negli anni Ottanta.

5.1.1 All Star Video di Nam June Paik

Nam June Paik ha prodotto una miriade di opere in diversi formati (video, videoinstallazioni, programmi satellitari, performance) che aspettano, a poco tempo dalla sua scomparsa, una vera catalogazione. A parte le prime sperimentazioni che indagano le possibilità del mezzo elettronico, Nam June Paik ha realizzato una serie di video che possono essere definiti documentari, anche se in realtà il videoartista scardina il meccanismo linguistico di questo genere per fare dei "documenti video alla Paik".

All Star Video (del 1984, ma, come spesso avviene nei video di Paik, il materiale usato è di molto antecedente) tratta la musica come argomento principe. "Conduttore" d'eccezione è un musicista giapponese, Ryuichi Sakamoto, che già aveva collaborato in altre occasioni col videoartista coreano, e che qui diventa una sorta di suo alter ego.

Il video inizia con un'immagine decisamente programmatica: è una performance in cui Paik, a colpi di piccone e altri "strumenti", distrugge un pianoforte. In realtà in questo modo, paradossalmente, lo fa suonare. Paik è stato un pianista, e questa sequenza vuole ricordarne le origini musicali, ma al contempo è anche un chiaro segnale della volontà di distruggere il simbolo della musica classica a favore di un'arte più moderna, quella elettronica. Infatti, accompagnato da un brano musicale di Ryuichi Sakamoto, compare il viso del musicista giapponese, o meglio i suoi contorni circondati da effetti astratti. Il passaggio è chiaro: dall'immagine referenziale del

pianoforte e dai suoi rumori, seppure distorti, si transita verso la forma elettronica, rielaborata, colorata, magmatica, e verso i suoni dei sintetizzatori e dei campionatori. La prima parte di quest'opera è un video musicale a tutti gli effetti in cui compaiono molti degli stilemi visivi di Paik. Innanzitutto, l'esaltazione dell'incidente tecnologico che comunque in elettronica determina delle immagini: i *drop* (la comparsa di linee orizzontali in un nastro rovinato), i *feedback* (la distorsione dell'immagine determinata dalla ripresa di una telecamera puntata verso lo schermo alla quale è collegata), i *loop* (il ritorno di segnale, un effetto determinato collegando una uscita di un mixer video a uno dei suoi ingressi), e altri effetti che contribuiscono a creare un universo fluido, colorato e caotico.

Un'arte che fa a meno della parola non può che indagare la supremazia del corpo: qui Sakamoto è solo un volto o un corpo, che però inciampa e quasi cade, come se fosse trascinato dal vortice degli effetti elettronici. Le elaborazioni effettuate in questa parte rendono lo schermo una fonte di luce ritmica: gli sfondi, infatti, cambiano continuamente colore, e la luce è l'elemento fondante dell'immagine elettronica.



11. Nam June Paik, *All Star Video*, 1984

In tutto *All Star Video* sono inseriti frammenti di altri video musicali, accompagnati da altrettanti brani di Ryuichi Sakamoto, nei quali Paik sfodera un'altra sua caratteristica stilistica: il cattivo gusto consapevole, il kitsch. In una parola: il pop. Del resto Sakamoto sperimenta i suoni e le melodie, ma produce ritmi inevitabilmente

ballabili. Paik, seguendo quella linea dadaista che, programmaticamente, non fa differenze fra cultura alta e bassa, interpreta con le immagini questa tendenza, anticipando in maniera forse inconsapevole un certo uso scriteriato che dell'elettronica si sarebbe fatto in televisione, anche e soprattutto in ambito videomusicale.

Il videoartista coreano è anche contaminato dal gusto "realista" tipico dell'arte americana, dalla curiosità nei confronti della strada, dei fenomeni popolari. In un rapidissimo montaggio compaiono dei giovani ballare la breakdance e la schermata di un videogioco con, sostanzialmente, la stessa situazione. L'accostamento, ironico, produce un messaggio chiaro: l'industria dello spettacolo assorbe e assimila qualsiasi spinta possa servire, anche la più sovversiva, e quindi la breakdance può diventare un videogioco di consumo.

Paik, sempre con il suo stile a prima vista sconclusionato, ma a una lettura attenta molto consequenziale, affronta il tema del divismo videomusicale incipiente, e del fanatismo nei confronti dell'oggetto televisore. L'icona della stella, filo conduttore di tutto il video, ovviamente fa riferimento anche e soprattutto all'idea di star system.

Attraverso un linguaggio visivo simile a quello della soap opera, Nam June Paik crea un frammento narrativo all'interno del video. In una stanza piuttosto colorata vediamo, di schiena, una ragazza bionda farsi il bagno: di fronte a sé ha un televisore che trasmette le immagini di Sakamoto. Una tendina a forma di cuore, ovviamente coloratissima, va a incorniciare in maniera ironica tutta la messa in scena. Qui vediamo una fan di Sakamoto, chiaramente innamorata di lui. Ora è sera, e Sakamoto, passeggiando per le strade, viene avvicinato dalla giovane ragazza che gli chiede l'autografo. E subito dopo i due si trovano nell'appartamento visto prima: sono a letto, e guardano entrambi la televisione, che, ovviamente, trasmette le immagini di Sakamoto. Il cortocircuito mediatico ha chiuso il suo percorso. Il divismo videomusicale regola i meccanismi del desiderio e del fanatismo: non solo il cinema o la musica creano miti, ma anche la videomusica. Non è un caso quindi che la messa in scena di questo "approccio amoroso" dominato dalla televisione sia la sovrimpressione di una mano vera che accarezza un seno ripreso dallo schermo di un televisore. Il motto di Paik, secondo il quale in televisione non c'è affatto verità, ma solo linee elettroniche, si riversa qui (e cambia ovviamente significato) nella descrizione di un rapporto dominato dall'immateriale: la fan s'in-

namora di un'immagine televisiva, e Sakamoto quindi non può che accarezzare l'immagine video di un corpo.

Infine compaiono, velocizzati e sonorizzati da un brano ritmico e tribale di Sakamoto, alcuni frammenti della documentazione della performance del Living Theater *Paradise Now*, eseguita a Berlino nel 1967. La performance fu un evento per tutto il mondo dell'avanguardia: nel clima di euforia collettiva, parte del pubblico salì sul palco per denudarsi, un ragazzo bruciò dal vivo la cartolina di richiamo al servizio militare, e via dicendo. Come ho ricordato più volte, l'ambito del video musicale è il regno del corpo, e di ciò, ancora una volta lucidamente, Nam June Paik è premonitore, essendo stato egli stesso un artefice del processo. Non è un caso che il Living Theatre, ma anche Merce Cunningham, siano inseriti in un discorso che riguarda la musica e le immagini: la danza e la performance, i corpi "non narrativi" sono i nuovi protagonisti di un'arte che si esprime facendo a meno della parola parlata e delle regole convenzionali della narrazione per immagini.

5.2 Videoarte e videomusica

I primi dieci anni di attività di MTV, come spesso succede per gli "esordi", sono caratterizzati da una notevole spinta sperimentale, sia dal punto vista linguistico che stilistico. Peraltro, sono gli stessi anni in cui anche il mondo musicale subisce una piccola rivoluzione: con l'avanzata dell'elettronica nascono molte realtà differenti, quali un nuovo tipo di pop elettronico "solista", e altre più legate al concetto di band come i Depeche Mode, che rappresentano un nuovo, e unico, modello che reinterpreta alcune sperimentazioni degli anni precedenti, come quelle dei Kraftwerk. Si creano cortocircuiti interessanti, e anche spettacolari fra sperimentazione e pop come nel caso di Laurie Anderson, Ryuichi Sakamoto, Japan e i solisti usciti da questo gruppo, ma soprattutto nel caso di Brian Eno, vero "protagonista occulto" delle tendenze musicali di tutti gli anni Ottanta. Nascono nuovi generi dance e realtà musicali che rifiutano di apparire, commissionando video musicali che si affermano come opere autonome, tra i quali The Art of Noise.

Sempre negli anni Ottanta aumenta il coefficiente di attorialità di molti personaggi della scena musicale che arrivano dal decennio precedente (David Bowie e Peter Gabriel) e che trasferiscono la loro teatralità e voglia di travestitismo nel nuovo strumento audio-

visivo. La danza acquista maggiore visibilità e in alcuni casi diventa il paradigma principale di rappresentazione in video. Nello stesso tempo si creano contaminazioni sempre più feconde fra culture musicali diverse, dall'Africa all'Oriente, e di questo processo Brian Eno e Peter Gabriel, in modi differenti, sono stati i reali promotori. Nascono anche realtà più radicali e radicate alla loro appartenenza urbana, espressione di nuove scene metropolitane, come i Devo o i Talking Heads e soprattutto, più tardi, gli Einstürzende Neubauten. Soprattutto, nascono nuove mode che dimostrano, tramite i vestiti indossati, l'appartenenza a "gruppi" che si identificano con varie correnti: il Dark, il Glam, il New Romantic, insomma, tutta quella ridda di sigle uscite dalle rapide convulsioni autodistruttive del punk e riunite nella generica definizione di New Wave.

In questo periodo, non a caso, alcuni videoartisti (soprattutto americani) o anche artisti (come Robert Longo o Andy Warhol) transitano nel mondo videomusicale, apportando idee nuove e metodologie sperimentali. Questa *liaison* ha avuto ovviamente varie fasi, più intensa negli anni Ottanta e con momenti sporadici dai Novanta in poi: negli anni Ottanta il linguaggio della videoarte sta cominciando a penetrare molti settori (anche quello cinematografico), negli anni Novanta perde la sua connotazione precisa, creando ibridi di difficile collocazione.

5.2.1 Videomusica e sperimentazione: Zbigniew Rybczynski

Il caso del regista polacco Zbigniew Rybczynski è veramente esemplare del fenomeno per cui un determinato ambito sperimentale ha trovato, per un certo periodo, una sua "casa" nella produzione videomusicale. In questo caso si tratta di un artista che ha lavorato molto con la tecnica della pixillation, producendo in Polonia una serie di cortometraggi molto originali, tanto che uno di questi, *Tango* (1980), conquista l'Oscar come miglior cortometraggio d'animazione straniero. Rybczynski decide di emigrare negli Stati Uniti, dove scopre l'immagine elettronica e le sue possibilità. Prima di diventare l'autore di video sperimentali prodotti e visti in molte televisioni, il regista polacco diventa un famoso e ricercato regista di video musicali.

Rybczynski è sicuramente il regista di video musicali che più di tutti ha difeso l'elettronica come il formato più consono al mondo

videomusicale, diffondendo nella storia delle immagini in movimento un uso intelligente e innovativo del chroma-key.

Il problema degli altri registi di video musicali è quello di far capire agli altri che per loro è venuto il momento di girare un film. Nel mio caso si tratta di ricordare a tutti che sono un regista cinematografico polacco che ha dovuto lasciare tutto per ricominciare da zero (Mazzone 1987: 77).

Il regista polacco quindi si pone, dal punto di vista estetico, in linea con molti videoartisti: l'elettronica è un mezzo diverso da quello cinematografico e quindi linguisticamente i video non devono seguire la tradizione del cinema, ma un loro percorso più personale.

Rybczynski lotta anche per svecchiare lo stile standardizzato dei video musicali.

Certo: la musica mi permette di esprimermi abbastanza liberamente, il che mi dà modo, in teoria, di essere svincolato dall'idea di una storia. Ma in realtà, nelle discussioni con le case discografiche, finisce sempre che, dopo aver ascoltato le mie idee, mi chiedono di inserire il cantante, anche se non sa assolutamente recitare, e almeno due belle modelle. Io accetto, perché non sono queste cose a modificare il progetto originario, ma è sicuramente un grande limite artistico (Mazzone 1987: 77).

E ancora:

Non ho mai amato ad esempio fare riprese dei concerti per poi trasferirle nei video musicali. Non lo farò mai perché amo sperimentare e lasciare un segno (Giancola: 101).

Rybczynski coglie subito un limite nella produzione videomusicale: dal punto di vista visivo si possono fare cose anche molto interessanti, ma il più delle volte si è costretti, come succede in pubblicità, a "mostrare il prodotto", in questo caso il musicista o il gruppo – personaggi che, spesso, di fronte a una telecamera, sono a disagio. E il regista polacco, agli inizi della sua carriera videomusicale, è stato sicuramente uno dei più intelligenti "mistificatori" della presenza del

musicista, inventandosi di tutto pur di inserirlo all'interno di contesti visivi che ne possano far quasi dimenticare l'esistenza.

Tanto per citare alcuni esempi significativi, in *All That I Wanted* (1984), per i Belfegore, il cantante del gruppo viene inserito in una folla di comparse che corrono in maniera forsennata verso una destinazione ignota, idea adottata di nuovo (ma con una tecnica diversa) in *Let's Work* (1987) per Mick Jagger. In *The Original Wrapper* (1986) Lou Reed è un animatronic, un robot meccanico che viene distrutto a colpi di martello; in *Diana D* (1984) una delle famose "belle modelle" imposte dalle case discografiche viene usata per posizionare una serie di monitor che trasmettono l'immagine del musicista, Chuck Mangione; qui il cerchio si chiude veramente: c'è la modella, c'è il musicista, ma il video è comunque interessante.

Com'è avvenuto per tanti registi della seconda generazione, quella degli anni Novanta, la musica elettronica consente a Rybczynski di esprimersi in maniera più libera. Sicuramente fondamentale è l'incontro con il gruppo The Art of Noise, soprattutto perché il regista deve affrontare due problemi, cui si dedica molto volentieri: la non-visibilità del gruppo e la fondamentale assenza di un testo cantato. *Close to the Edit* (1984) e *Dragnet* (1987) sono video musicali ma sono anche opere di Rybczynski: qui il regista ha lavorato sull'invenzione di situazioni e personaggi che appartengono alla sua estetica. In questo caso, addirittura, alcuni personaggi inventati da Rybczynski andranno a far parte dell'immaginario delle copertine dei dischi del gruppo.

Il video di gran lunga più interessante realizzato da Zbigniew Rybczynski è *Imagine* (1987), per John Lennon. La committenza è già particolare, perché arriva dalla vedova di Lennon, Yoko Ono, artista del movimento Fluxus, amica di Nam June Paik, la quale ovviamente non vuole dal regista polacco un omaggio al marito scomparso tragicamente, ma un'opera, un'interpretazione visiva del famoso brano musicale pacifista. Durante lo svolgimento della canzone di Lennon, si vedono sfilare, lungo una fila orizzontale, una serie di stanze collegate da porte. Sullo sfondo, delle finestre fanno vedere la skyline di Manhattan. Due bambini, un maschio e una femmina, attraversano questa fila di stanze aprendo via via le porte e trovandosi di fronte a situazioni diverse, che scandiscono la loro crescita: incontrano amici, amori, diventano grandi, poi vecchi. La cosa sorprendente è che i personaggi, aprendo la porta, nel passaggio fra una stanza e l'altra, cambiano, diventando adul-

ti, contraddicendo così il senso di continuità data dalla "sfilata" di ambienti. In alcuni casi, addirittura, vediamo lo stesso personaggio contemporaneamente in due stanze diverse. Qui siamo veramente dentro l'estetica di Rybczynski e dei cortometraggi realizzati in Polonia, sempre volti a un discorso di "dispercezione" dello spazio-tempo, e al tentativo di visualizzare i paradossi visivi determinati da spazi infiniti o artificialmente ricostruiti.



12. Zbigniew Rybczynski, *Imagine*, 1986

Lo spazio che qui ci mostra Rybczynski è all'apparenza realistico, infatti il lungo corridoio fatto di stanze in realtà non esiste, è sempre lo stesso ambiente ripreso più volte, con personaggi diversi; ogni immagine della stanza è stata poi montata con un effetto denominato *scrolling* o *slide*, che permette alle immagini di agganciarsi una con l'altra a uno dei lati del quadro e "spingersi" una contro l'altra orizzontalmente o verticalmente. In questo caso il limite del quadro è rappresentato dalla parete "a vista" nella quale è inserita la porta, che è il punto in cui viene effettuato il raccordo dello slide, permettendo così al regista di fare i passaggi di età dei vari personaggi. La carrellata di stanze, insomma, non è fisica, ma virtualmente costruita attraverso una serie di riprese. Inoltre, anche le finestre che contribuiscono a rendere più credibile e continuo lo spazio ricostruito, sono il frutto di un trucco: esistono fisicamente sul set, ma ciò che ci mostrano (Manhattan) è un'immagine inserita in chroma-key.

In questo video il regista polacco pone le basi estetiche della sua arte video, che poi approfondirà con le opere sperimentali, svincolate da committenze videomusicali: la differenza fondamentale fra il cinema e il video è l'idea di continuità, non più solo lo sfruttamento della diretta, tipico della videoarte degli esordi, bensì

la possibilità di creare false dimensioni spazio-temporali in cui la continuità è simulata. Cambiata così radicalmente l'idea di spazio-tempo, che fine fa il corpo al suo interno? Si comporta in maniera paradossale, come in questo video, subisce scarti temporali impossibili da visualizzare se non grazie all'elettronica: condivide (come la ragazza ripetuta in due stanze) spazi e tempi diversi all'interno di una situazione visiva avvertita dallo spettatore come continua.

L'andamento della vita dei due bambini, ma soprattutto della bambina, che a un certo punto diventa la protagonista del video, non è certo felice: dopo i primi amori rimane incinta di un personaggio losco che evidentemente la sfrutta, la vediamo sposata, infine vecchia, davanti alla televisione, mentre arrivano in casa altri familiari. A commentare il tutto, nell'ultima stanza, una maggiordomo pulisce le feci lasciate per terra da un cavallo per buttarle fuori dalla finestra. L'accostamento fra testo e immagini determina un certo disagio: Rybczynski qui sfodera un'ironia molto amara, stemperata da immagini a prima vista gradevoli. John Lennon è morto, le guerre continuano a esistere, ma sono tutti impegnati a vivere la propria vita, per finire davanti alla televisione. Rybczynski, come spesso ha fatto in altri video musicali ma qui in maniera più esplicita, si dimostra attento a produrre immagini accettabili, non in contrasto con le regole televisive, ma contemporaneamente riesce a produrre nello spettatore un senso di nostalgia e di tristezza, di vaga sconfitta nei confronti del mondo contemporaneo che lo circonda.

5.2.2 Peter Callas: collage dinamici musicali

L'opera video di Peter Callas è un esempio emblematico di come la videoarte abbia, in maniera del tutto naturale, incontrato il mondo videomusicale. L'artista australiano ha prodotto una serie di opere con un uno stile molto particolare, che potremmo definire "collage in movimento": nei suoi video non compaiono mai immagini girate appositamente, ma sempre un vorticoso mix di foto, grafiche, manifesti, simboli, materiale statico proveniente dalle più svariate fonti. Lo stile di Callas è molto riconoscibile perché tende a evidenziare il più possibile la trama del digitale, esaltando la scarsa definizione delle singole parti che utilizza: non tanto perché se ne perda la percezione, ma al contrario per esaltarne le forme, i contorni e i colori. Callas inoltre aggiunge spesso alle immagini statiche qualcosa di "violentemente" dinamico: la luce, perché le singole parti dei suoi collage proiettano

Una delle sue opere migliori è *Neo Geo. An American Purchase* del 1989, nella quale sono presenti due brani di artisti d'eccezione, Stephen Vitiello e John Zorn.



1

di storia delle tecnologie di trasmissione: si vedono microfoni anni Trenta, dischi in vinile, televisori, quasi a dire che la potenza americana si esplica soprattutto con la tecnologia della comunicazione. Si intravede anche una famosa fotografia che mostra membri del Ku Klux Klan di fronte a un uomo di colore crocifisso, a fungere da contraltare a un'altra immagine che comparirà verso la fine del video, quella di un Babbo Natale crocifisso. Da notare come lo stile di Callas, ritmico, colorato, se vogliamo anche un po' chiassoso visivamente, riesca a stemperare, quasi in un clima di gioco innocuo, anche le immagini più crudeli, come quelle descritte ora.

Vedendo i video di Callas si ha la sensazione che le immagini scappino via, siano sempre troppo veloci, mentre quelle messe in primo piano siano sempre le meno importanti rispetto a quello che accade sullo sfondo. Infatti, quando appare l'immagine di un contadino che abbraccia un albero carico di frutta, sullo sfondo scorrono articoli di giornale che parlano dell'allunaggio e spunta l'immagine di Lee Harvey Oswald, il presunto assassino di John F. Kennedy. Di nuovo, Callas gioca sull'idea di esterno e di interno: la corsa alla luna, come esempio di estrema conquista di un "altro da sé", e Lee Harvey Oswald, simbolo di un "problema interno" non risolto.

Un rullo di tamburi militari, fatti di serpenti che si mordono la coda, introduce la seconda parte del video e fa entrare in scena il pezzo di John Zorn. Questo è un altro esempio di collisione fra antico e moderno tipico dello stile visivo di Callas: il serpente che si morde la coda, simbolo antichissimo dell'infinito, usato dagli alchimisti sotto il nome di Ouroboros, diventa qui la struttura che tiene tesa la pelle del tamburo. Il ritmo visivo si fa ancora più compulsivo, e Callas mette insieme di tutto: bamboline vudù e dischi volanti, simboli della paura del nemico che agisce da lontano; chiodi, visi che soffrono, un molare da cui spuntano due braccia a sostenere un'enorme scritta "Apocalypso", chiaro gioco di parole fra "Apocalypse" e "Calypso"; navi da guerra che vengono associate a innocue paperelle per il bagno dei bambini; esplosioni, aerei che circondano il mondo come fossero satelliti, fiamme, soldati e ovviamente il simbolo del dollaro, variamente ripreso e rielaborato. Guerra e merchandising.

In realtà, nell'ultima parte il senso vero del video sembra essere che nessun impero possa fare a meno della guerra. Infatti, l'immagine conclusiva è una sorta di becchino che scava la terra dentro una clessidra, riempiendo la parte superiore, evidentemente per far in modo che la polvere non finisca mai e che la clessidra si ricicli in

continuazione. La guerra è veramente presente in tutti i tempi: la morte è una "clessidra costante", in perenne funzionamento.

5.2.3 Intervalli d'autore: TV Interruptions di David Hall

David Hall è un videoartista "storico" che ha sempre usato il televisore come oggetto privilegiato della sua estetica. Egli realizza una serie di brevi video prodotti da MTV, *TV Interruptions*, del 1993, che funzionano da intervalli, o meglio, da interruzioni. A questo proposito, Hall deve risolvere subito un problema piuttosto complesso: in che modo si può spezzare un palinsesto già così fitto e "interrotto"? La prima soluzione che il videoartista inglese escogita è quella di realizzare opere che abbiano una durata a metà fra il video musicale e lo spot: le prime quattro "interruzioni" durano infatti un minuto, mentre la quinta un minuto e mezzo. Le interruzioni sono sonore, ovviamente, ma il videoartista inglese evita accuratamente di usare la musica. Lo stile dei video stessi non ricalca assolutamente il linguaggio che ormai (siamo nel 1993) imperversa su MTV: qui il montaggio è quasi sempre ritmicamente lento, le immagini stesse sono semplici o rielaborate in modo molto "nascosto". Infine, i titoli arrivano alla chiusura di ogni video, che si apre direttamente con delle immagini, costituendo così una reale interruzione del palinsesto.

Nella prima interruzione campeggia l'immagine di un cielo con delle nuvole bianche: è chiaramente un fondale disegnato. Un televisore appeso a un'asta attraversa lo spazio come se fosse un pendolo, trasmettendo un'immagine che inizialmente non è intelligibile. L'unico indizio è il suono che sembra a metà fra il pigolare degli uccelli e lo squittire di altri animali. Quando il movimento del televisore comincia a rallentare, si può vedere che l'immagine trasmessa è quella di un gruppo di topi che si muovono in uno spazio piuttosto ristretto. Il televisore si ferma: con una dissolvenza incrociata, l'immagine che trasmette si trasforma in un piccolo gruppo di colombe che hanno come sfondo il cielo con le nuvole. Al rallentatore le colombe trasmesse dal monitor spiccano il volo, e il televisore sparisce, in modo da tornare all'immagine iniziale. Compare il titolo: *ReacTV*, un gioco di parole che potremmo tradurre con «ReagisciTV», sennonché in inglese «react» significa ovviamente reagire, ma esiste anche il verbo «re-act» che significa «replica teatrale», «mettere in scena per la seconda volta».

Le metafore adottate dal videoartista inglese sono piuttosto chiare: quei topi trasmessi dal televisore che inesorabilmente scandisce il tempo come un pendolo, sono la traduzione in immagine del motto "essere come topi in gabbia": sono gli spettatori televisivi intrappolati dal tempo, dalla vuota oscillazione dello schermo televisivo. Solo interrompendo questo movimento ritmico i topi possono diventare colombe, librarsi libere nell'aria, e "reagire alla televisione". Attenzione però: il mezzo TV replica, mette in scena ritmicamente le stesse cose, annullandone così il significato. In effetti, quelle colombe che spiccano il volo sono sempre un'immagine televisiva. Forse anche quelle colombe non sono altro che un'ennesima messa in scena della televisione, un'immagine di libertà (una replica) che soddisfa di per sé i bisogni dei topi, facendoli rimanere, ancora una e volta e forse più inesorabilmente, rinchiusi nella gabbia del monitor.

La quarta interruzione si apre con l'immagine di un ambiente naturale desertico, mentre l'audio è fatto di suoni di animali della giungla. Con una lenta zoomata ad aprire ci accorgiamo che quello che stiamo vedendo è l'immagine trasmessa da un televisore. Procedendo nel movimento di macchina, David Hall in realtà ci presenta una situazione più complessa: l'immagine trasmessa dal televisore è una porzione di ambiente, che comunque fa da sfondo al monitor stesso. Improvvisamente il monitor scompare mentre la zoomata continua la sua corsa. In sequenza, arrivano altri televisori che svaniscono: mano a mano però lasciano una specie di impronta dello schermo, un quadrato grigio, che copre parzialmente l'ambiente. Alla fine della zoomata, dopo che numerosi televisori hanno lasciato la loro "impronta", al centro dell'immagine del deserto c'è un quadrato nero, una specie di buco. Il titolo di questa interruzione è *WithouTV*.

Dal punto di vista tecnico e contenutistico, è l'episodio più complesso della serie. Come per Rybczynski, anche qui ci troviamo di fronte a un pianosequenza "virtuale", frutto di un attento lavoro di postproduzione. Il "buco nero" lasciato dagli schermi nella porzione di reale che fugacemente sembrano trasmettere è la conclusione ultima di ciò che la televisione sta facendo al reale stesso. Convinti come siamo che la televisione trasmetta la realtà, "senza la televisione", per parafrasare il titolo di questa interruzione, la realtà avrebbe un buco, mancherebbe di credibilità. In effetti, anche la porzione di ambiente che stiamo considerando come simbolo del reale subisce uno sfasamento percettivo non da poco: infatti,

non ha senso, in quel deserto, sentire tutti quei rumori di animali come se fossimo in una giungla rigogliosa e piena di vita. Qui David Hall per la prima volta gioca palesemente con il sonoro, associando una banda audio in netta contraddizione con quella video, e ingannando in maniera sottile lo spettatore.



14. David Hall, *TV Interruptions*, 1993

5.2.4 Robert Cahen e John Zorn: Le deuxième jour

Godard, ça vous chante? è il titolo di una compilation di brani commissionati a vari musicisti come omaggio al regista francese Jean-Luc Godard. L'operazione musicale nasce quindi già contaminata con il mondo delle immagini: John Zorn compone un brano piuttosto lungo (diciotto minuti) dal titolo *Godard, "messo in immagini"* non integralmente da Robert Cahen, videoartista francese noto a livello internazionale, nel suo video *Le deuxième jour* del 1988. Cahen, lucidamente, non ha intenzione di entrare nelle dinamiche classiche della videomusica, ma vuole fare un suo video, con la sua estetica. Eppure, in un qualche modo, qui Cahen cambia il suo stile rarefatto ed evocativo a favore di una ricerca di maggiore coincidenza fra musica e immagini.

Innanzitutto, Cahen visualizza ambienti che sono già evocati dalla musica: da un lato il lago vicino alla residenza di Jean-Luc Godard, dall'altro New York e le sue varie "icone", più o meno note rappresentate dal traffico notturno, dai grattacieli, ma anche dai

parchi. Il brano è un collage di stili musicali diversi ma anche di frasi, spezzoni di dialoghi e parti recitate in diverse lingue, tra cui anche il giapponese. Per visualizzare questa ultima fonte sonora, Cahen utilizza un personaggio che viene messo in scena durante il video: una ragazza giapponese che cammina in un parco. Queste scelte sembrano essere guidate da un approccio descrittivo che di certo non si era visto prima nella videografia di Cahen, più attenta a un discorso di slittamento, di rimando evocativo fra banda sonora e banda visiva. Eppure qui l'intenzione del videoartista francese sembra nascere proprio da una questione di carattere musicale: a differenza delle tracce sonore sinora usate dal videoartista francese (liquide, rarefatte, ambientali) il pezzo di Zorn è molto più "concreto", quasi cinematografico; vi sono eventi precisi, stili musicali riconoscibili, ritmi e strumenti ricollegabili al mondo del rock e del jazz (generi mai attraversati da Cahen), infine voci, dialoghi.

Lo sguardo che Cahen posa sulla città è perennemente in viaggio, fatto soprattutto di camera-car: la telecamera transita e cerca di fagocitare più immagini possibili. In questo modo il videoartista francese conferma la sua alterità; è veramente straniero colui che guarda in questo video, confuso e stordito, vaga per la città ma è come se questa gli sfuggisse, regalandogli frammenti di immagini in parte già viste al cinema.

Alcuni frammenti di questo vorticoso reportage sono chiaramente frutto di una messa in scena: la ragazza giapponese passeggia in un parco, dove gli alberi sono secchi e sullo sfondo campeggiano grattacieli enormi, e incontra un'altra ragazza sdraiata, che è evidentemente sempre lei, una sorta di enigmatico doppio; mentre la prima cerca di avvicinarsi, la seconda scompare in dissolvenza. Qui Cahen realizza in video una serie di effetti cari al cinema degli esordi (la doppia esposizione, l'effetto Méliès), legandosi in qualche modo al principio compositivo della musica stessa: così come Zorn riprende e rielabora frammenti altrui rendendoli contemporanei, Cahen "ricicla" alcune tecniche cinematografiche per risolverle in video.

Le dinamiche di assemblaggio delle immagini operate da Cahen sono il fattore che più lo allontana dal mondo videomusicale: il videoartista francese non è un amante dei montaggi bruschi o accelerati, e qui orchestra le sue immagini in un affascinante danza che a volte segue la musica, a volte consapevolmente preferisce un proprio ritmo interno, in asincronia rispetto alla banda sonora. Dal punto di vista visivo Cahen usa gli effetti a lui più cari e che lo carat-

terizzano stilisticamente: rallentamenti e accelerazioni (una pratica che verrà usata molto più tardi nei video musicali), fluidificazioni delle immagini per mostrarne la loro natura elettronica, frequenziale; e infine, l'uso del reverse, spesso usato in accordo con la musica.

5.2.5 John Sanborn e David Van Tieghem

John Sanborn è uno degli esempi più significativi di videoartista che ha attraversato vari generi in maniera non traumatica e sempre con uno stile molto personale: dalla sperimentazione pura, al documentario d'arte, al video musicale. Sanborn è autore di moltissimi video, realizzati spesso con Mary Perillo o con altri sperimentatori a lui contemporanei, come Kit Fitzgerald o Dean Winkler. In ambito videomusicale, alterna produzioni molto commerciali a operazioni più sperimentali, come l'immenso sforzo tecnologico (per l'epoca) di produrre un video musicale quasi interamente in computer grafica, l'affascinante *Act III*, con la musica di Philip Glass, realizzato nel 1983 in collaborazione con Dean Winkler.

Grazie alla collaborazione con David Van Tieghem, un musicista, percussionista e performer, Sanborn produce opere che sono già ibridi fra videoarte e videomusica. Insieme realizzano quattro video: *Ear to the Ground* (1982), *Ear Responsibility* (1985), *Galaxy* (1987) e *Safety by Numbers* (1987).

Safety by Numbers è un video in gran parte girato in chroma-key. Articolato in varie brevi parti, questo video vuole presentare David Van Tieghem come una sorta di mago delle percussioni: vestito di bianco, prendendo a prestito il look di Laurie Anderson e le movenze spezzate di David Byrne, cammina per strada al contrario, percuote gli strumenti danzando nello stesso momento, adotta una serie di protesi alle mani per suonare, insomma, cerca di definire la propria immagine come una sorta di folletto del futuro che usa le tecniche più disparate per usare i suoi strumenti.

Dal punto di vista stilistico il video sfodera un armamentario effettistico che è decisamente riferibile a quel periodo. Sanborn è l'esempio più chiaro di come un certo modo di fare videoarte ("alla Paik") sia poi confluito nel mercato videomusicale e abbia creato una sorta di standard: colorizzazioni, rallentamenti e velocizzazioni; condivisione di più immagini che volano impazzite all'interno dello stesso quadro, e determinano un senso generale di leggerezza, di assenza di gravità delle immagini stesse; inserimento del personaggio in sfondi palesemente finti; compresenza di immagi-

ni video o di contributi esplicitamente bidimensionali in computer grafica 3D; montaggi serratissimi; utilizzo di oggetti infantili come pupazzi e giocattoli. Il chroma-key e l'assenza di spazio, come per molti videoartisti, giustificano il fatto che le immagini siano in bilico costante, sempre sull'orlo del precipizio del nulla, per cui non solo le forme ma soprattutto il personaggio non fanno che inciampare, cadere, volare in modo sconnesso (esattamente come fa Sakamoto in *All Star Video*).

5.2.6 Joan Logue

Anche Joan Logue, come Sanborn, è una videoartista che, oltre a realizzare videoinstallazioni, lavora prevalentemente per committenze televisive realizzando spot d'artista su artisti, ovvero video-ritratti della durata di trenta secondi.

La sua incursione nel mondo della videomusica è rappresentata da un solo video, ma molto significativo: *René and Georgette Magritte with Their Dog After the War*, del 1984, di Paul Simon. La canzone già di per sé è particolare: il musicista, ispirato da una foto che ritrae il famoso pittore surrealista e sua moglie, immagina di vederli passeggiare per le strade di New York. La canzone di Paul Simon è una sorta di delicato ritratto dell'amore fra il pittore e la moglie e rende protagonista un movimento, quello surrealista, non certo molto presente nei testi di canzoni pop o rock.

Joan Logue prende alla lettera il musicista e orchestra un video ovviamente fitto di citazioni della pittura di Magritte. Il titolo della canzone viene messo in scena da una coppia che passeggia con un cane. Questa sequenza è il pretesto per una serie di eleganti trasformazioni delle immagini in cui vengono citati alcuni stilemi della pittura di Magritte: il cielo azzurro, la ripetizione degli oggetti, le finte prospettive, l'esaltazione della bidimensionalità.

Di nuovo, c'è un intensivo uso del chroma-key e di un *compositing* che ancora non è completamente digitale, simile a quello di Sanborn, ma usato qui con estrema delicatezza: il brano musicale comunque è piuttosto lento ed evocativo, per cui Joan Logue segue, con il montaggio e con l'apparire e lo scomparire delle singole parti delle immagini, l'andamento ritmico della musica. Chiude il video una citazione diretta, grazie all'immagine di Paul Simon trattato "alla Magritte": vestito di scuro di schiena, con il viso frontale (munito di bombetta) staccato dal corpo e posto su un lato dello schermo.

5.2.7 Visual firmati: Bill Viola e il tour *And All That Could Have Been dei Nine Inch Nails*

Durante il concerto del tour *And All That Could Have Been* dei Nine Inch Nails (2002), capitanati da Trent Reznor, calano dall'alto del palco tre grandi schermi a cristalli liquidi, che trasmettono alcune immagini dallo stile inconfondibile, quello di Bill Viola.

L'incontro fra Bill Viola e la musica dei Nine Inch Nails è uno dei più recenti fra il mondo della videoarte e quello della musica rock, e avviene non all'interno della programmazione di MTV, ma dal vivo, durante un concerto. Bill Viola è incaricato di visualizzare una sorta di "intervallo" nel concerto, durante il quale vengono suonati i tre brani più suggestivi del repertorio del tour. I concerti dei Nine Inch Nails sono caratterizzati da scelte illuminotecniche votate all'eccesso: un enorme parco luci interamente puntato verso il pubblico riduce spesso i musicisti a silhouette in controluce. Tutte i fari sono mossi a gruppi in assoluta sincronia con la musica, con un lavoro di programmazione evidentemente molto accurato. Il pubblico passa gran parte del tempo a spintonarsi, cercando di buttarsi sul palco. In una situazione come questa il gruppo, per mostrare le immagini, ha osato una soluzione veramente radicale, e poco usata in qualsiasi altro contesto musicale: quando iniziano i video, le luci dello stage si spengono di colpo e tutti, musicisti e pubblico, rimangono completamente al buio. Una situazione che pochi secondi prima era di assoluto disordine, all'improvviso si trasforma in un cinema commentato da musica d'ascolto, imponendo implicitamente un livello di attenzione, per le immagini e per la musica, molto alti. Bisogna sottolineare che gli schermi usati sono molto brillanti, e le immagini stesse, da sole, bastano a illuminare sufficientemente lo spazio.

Il primo brano, dal titolo *La Mer*, sembra tagliato su misura per Bill Viola, che ha fatto dell'acqua l'immagine cardine della sua personale estetica, e che qui usa in modo molto semplice: seguendo il ritmo della canzone, uno specchio d'acqua, illuminato in superficie con colori molto accesi, si increspa lentamente fino a diventare agitato. Alla fine del brano, che ridiventa quieto come l'inizio, compare una figura femminile, immersa nell'acqua, che nuota lentamente verso la superficie. Sono immagini già viste nelle sue videoinstallazioni, eppure qui, in un contesto completamente diverso e con questo tipo di musica, acquistano un impatto ancora più forte.

The Great Below è invece un brano cantato, e Bill Viola, oltre

a seguirne il ritmo come nel caso precedente, con le sue immagini ne reinterpreta parzialmente il testo, che parla di un uomo che si butta in mare per dimenticare un amore scomparso. Poiché questo brano segue il precedente, è come se le situazioni visive in qualche modo comunicassero, come se la donna immersa nell'acqua del video precedente fosse in relazione con il personaggio maschile che si vede in questo video. In un ambiente di monti ghiacciati, delle onde vanno lentamente verso il pubblico. Si alternano immagini di campi fioriti coloratissimi, sui quali si intravede in lontananza una figura solitaria, poi si ritorna dentro al mare, come se fosse la soggettiva di qualcuno che sta lottando contro le onde, che va sotto il pelo dell'acqua per tentare di riemergere. Mentre sale la tensione musicale, compare una classica immagine di Bill Viola: un uomo in pigiama, immerso a testa in giù nell'acqua, va lentamente verso la superficie, ma in realtà è un tuffo nell'acqua ripreso *in reverse*. A questo punto, sulla frase ripetuta della canzone «I can still hear you, even so far away», si susseguono una serie di tuffi e l'acqua comincia a colorarsi come nel primo video, per rimanere poi vuota, illuminata dall'esterno da una luce ritmica che crea giochi di colore. Qui Bill Viola riutilizza l'idea di fondo di una sua celebre videoinstallazione, *The Ascension*, del 2002, che è stata interpretata in vari modi: chi ha visto un riferimento alla tragedia delle Twin Towers; chi invece l'idea della caduta come possibile rinascita dell'uomo. In questo caso è usata narrativamente con un senso molto preciso: il suicidio del protagonista della canzone, che può essere a sua volta, ovviamente, interpretato simbolicamente in modo non univoco.

Nel terzo video, *The Mark Has Been Made*, Bill Viola ricorre all'alternanza di immagini di acqua e di fuoco, idea già presente in molte sue opere. In questo caso le immagini del falò, realizzate con uno stile di ripresa molto confuso, sono sincronizzate con la musica, pertanto i momenti in cui il campo viene invaso dall'immagine delle fiamme corrispondono a particolari istanti ritmici della musica. Qui l'effetto illuminotecnico è molto suggestivo. Queste immagini, quasi astratte, sono una sorta di "finale dell'intervallo", e preludono al ritorno della situazione precedente.

Il lavoro che Bill Viola ha realizzato è interessante sotto due punti di vista: da un lato, il videoartista ha lavorato sul proprio immaginario tentando di proporre situazioni visive poetiche e non invasive, molto diverse dall'immaginario fetish e sadomaso dei video musicali dei Nine Inch Nails; dall'altro si deve sottolineare che le

immagini di Bill Viola acquistano qui un senso più univoco, quasi descrittivo. La musica e il testo influenzano la visione delle immagini e la dirigono verso una precisa atmosfera, se non addirittura verso un significato univoco. Ed è proprio l'interscambio delle due dimensioni, quella visiva e quella musicale, che rende questa parte di concerto uno dei più riusciti visual proposti in un tour.

5.3 Musicisti e videoarte

Le intersezioni fra l'ambito videoartistico e quello videomusicale non sono andate solo in una direzione, il primo verso il secondo, ma anche al contrario. Molti musicisti hanno un retroterra artistico, come Laurie Anderson – inizia come fotografa –, mentre altri approderanno alla produzione cinematografica, come David Byrne dei Talking Heads ora presente anche nelle gallerie con una collezione di sue fotografie, come è successo anche ad alcuni componenti dei Japan – quali David Sylvian (fotografo) e Mick Karn (scultore).

Peter Gabriel comincia a produrre una serie di cd-rom interattivi (il più famoso è *Eve*, del 1996) che fanno il giro di quei festival di videoarte che si stanno aprendo a questo nuovo mezzo di comunicazione. Molti degli artisti citati, a cui si deve aggiungere Ryuichi Sakamoto, intensificano l'utilizzo delle immagini dal vivo per i loro concerti ma vengono anche invitati a produrre colonne sonore per spettacoli di danza o per film. Anche gli Einstürzende Neubauten, oltre a comporre musica per film e spettacoli di danza, vengono contattati dal celebre drammaturgo Heiner Müller per preparare una versione radiofonica del suo famoso testo *Hamletmachine*. Insomma, l'elenco sarebbe lungo e i generi artistici attraversati da molti musicisti dalla metà degli anni Ottanta in poi sono veramente svariati, testimoniando un momento creativo davvero unico, in cui l'utopia dell'Opera totale e l'ideale di artista "a tutto tondo" dominano una buona fetta del mercato contemporaneo, sia discografico che artistico.

5.3.1 Brian Eno, Mistaken Memories of Mediaeval Manhattan, Thursday Afternoon, Zoo TV

Forse il primo musicista a muoversi più agevolmente fra l'ambito della sperimentazione "pop" e quello dell'arte contemporanea è

stato, ed è tutt'ora, Brian Eno. Oltre a essere un "non-musicista", come ama definirsi, Brian Eno è una sorta di "progettista musicale", una fucina di idee, sia tecnologiche che estetiche.

La musica di Brian Eno è stata usata (in maniera più o meno ufficiale) da moltissimi artisti di svariate discipline, costituendo in breve tempo una sorta di "standard" musicale dell'arte contemporanea. Anche nel campo videoartistico l'elenco di autori che hanno utilizzato la sua musica è veramente lunghissimo: solo per citarne due italiani, Studio Azzurro e Fabrizio Plessi, che addirittura titola un suo video (*Backwater*, del 1984) come una canzone di Eno.

Considero la televisione un mezzo per creare immagini più che delle storie. Il video per me è un modo di configurare la luce, così come dipingere è un modo di configurare la vernice. [...]

Sono stato restio ad usare il video per un po' di tempo perché non mi piaceva per nulla la videoarte e non sono mai stato uno spettatore televisivo. Era proprio la natura visiva dell'immagine che più mi deludeva: mi sembrava brutta, scadente. Poi ho scoperto che l'immagine sembrava così perché la maggior parte delle persone la usava per fare qualcosa che in realtà non ha senso: per fare del cinema. Se si accetta questo fatto, che il video ha la sua trama, la sua grana, allora si va verso la direzione giusta: è come dire che una tela non è la carta lucida di una fotografia. [...]

Mi sono comprato una telecamera a colori della Panasonic. [...] Un giorno ho avuto la brillante idea di piazzarla verso il cielo per quattro giorni, il che ha completamente guastato il tubo catodico. Dopo quell'incidente produceva immagini che avevano qualcosa di magico: rispondeva alla luce e ai colori come nessuna telecamera era in grado di fare. Era come avere il proprio personale pennello¹.

Queste citazioni servono a comprendere la natura dell'in-

¹ Dal booklet di presentazione del dvd di Brian Eno, *14 Videopaintings*, Rykodisc-All Saints Records, 2005. Tutte le seguenti citazioni, laddove non sia indicato altrimenti, provengono da questa fonte.

contro di Brian Eno con il video. Nonostante il musicista inglese si distanzi dalla videoarte, se avesse firmato queste dichiarazioni con il nome di Nam June Paik, Robert Cahen o tantissimi altri videoartisti, nessuno se ne sarebbe accorto. In altre parole, la personale scoperta del video di Brian Eno sta perfettamente in linea con l'atteggiamento estetico della maggior parte dei videoartisti della prima ondata. C'è tutto: l'alterità dell'immagine video rispetto a quella filmica, la supremazia della forma sull'idea di racconto, il paragone fra il video e la pittura, l'esaltazione della trama e della bassa definizione, l'accento sull'idea di un'immagine luminosa e quindi non fotorealistica, l'importanza dell'incidente e del conseguente malfunzionamento tecnologico come una risorsa per avere uno stile personale, più "umanizzato".

Fra il 1980 e il 1981, Brian Eno produce una videoinstallazione dal titolo *Mistaken Memories of Mediaeval Manhattan*. Le immagini sono molto semplici: scorci di Manhattan ripresi da una finestra attraverso una telecamera fissa, posizionata in verticale. Questa serie di immagini diventa un video dallo stesso titolo, definito *ambient video*, in assonanza con il concetto di *ambient music* inventato da Eno stesso.

La nostra esperienza di spettatori televisivi ci ha condizionato in modo tale che ci aspettiamo di vedere le cose cambiare in maniera violenta sullo schermo, e in un lasso di tempo preciso, in modo tale da stringere sempre di più il rapporto fra spettatore e schermo: tu stai fermo e le immagini si muovono. Sono interessato a un genere di lavoro che non necessariamente implica questo rapporto, ad un tipo di opera più basata sull'idea della staticità, che si può guardare ma dalla quale ci si può anche spostare, esattamente come un quadro: le immagini stanno ferme e sei tu che ti muovi.

Il passaggio dall'idea di una musica ambientale a quella di un video ambientale, distribuito all'epoca in vhs, non è quindi rappresentato solo dal fatto che la musica d'accompagnamento di questa opera, fatta di sette scorci, è tratta da un suo album di musica ambientale, *On Land* del 1978-82, ma da una vera e propria applicazione al mezzo video dei canoni estetici della *sua* musica. Senza volerlo, Eno inventa un genere che perdura ancora oggi nell'ambito videomusicale e che per anni ha influenzato alcuni videoartisti,

come Studio Azzurro, che da un certo punto in poi hanno definito le loro videoinstallazioni *ambientali*.

Nella seconda opera di questa serie, *Thursday Afternoon*, del 1984, compaiono altre definizioni e spiegazioni, alle quali, come si sarà intuito, Eno attribuisce un certa importanza. Innanzitutto, si avverte lo spettatore che i video hanno un "formato verticale", cosa che probabilmente aveva sconcertato qualcuno all'acquisto di *Mistaken Memories*, e si danno le istruzioni necessarie per indicare su quale lato va girato il televisore; immaginandosi un possibile acquirente compiere veramente questa specie di performance col proprio televisore, un oggetto solitamente considerato inamovibile dal suo posto, Brian Eno mette veramente in pratica una delle citazioni riportate prima, dove si auspica l'attività dello spettatore nei confronti della staticità delle immagini... E contemporaneamente sa di mettere sul mercato un oggetto assolutamente "fuori formato", dato che molti televisori, a causa della forma curva dei lati, non possono stare in piedi sul lato corto.

Ma compare anche un'altra definizione più significativa: «7 videopaintings of Christine Alicino». Evidentemente, dopo aver tanto insistito sulla somiglianza fra l'immagine video e la pittura, Brian Eno arriva a definire videoritratti questa serie di opere. In effetti il musicista anticipa la formalizzazione di un genere, quello della videopittura, insito già in tanta videoarte, ma che in questo periodo non si definisce ancora in modo preciso.

Contemporaneamente a questa maggiore chiarezza progettuale, Eno fa un salto di qualità anche da un punto di vista tecnologico e stilistico: grazie alla produzione della Sony, il musicista abbandona la sua vecchia telecamera un po' rotta e mette mano alle possibilità di manipolazione del mezzo video. Se in *Mistaken Memories* la staticità delle immagini era insita nell'oggetto ripreso, qui Brian Eno usa dei rallentamenti estremi dell'immagine, che quasi la spaccano. *Thursday Afternoon* è organizzato in sette ritratti che hanno come tema costante l'immagine di un corpo di donna che, nella stanza da bagno, compie varie azioni quotidiane.

Nel primo videoritratto, Christine Alicino è accovacciata su un pavimento scuro, coperta da un asciugamano blu legato in vita, mentre un altro a strisce gialle e nere è avvolto intorno alla testa: lentamente si asciuga i capelli. Il movimento della modella è talmente rallentato che a volte si blocca; l'immagine è così sfilacciata che i colori fuoriescono dai bordi e slittano verso un lato

dello schermo. I colori stessi sono accesi e innaturali. Insomma, qui Eno gioca evidentemente con l'idea del ritratto: la modella è chiaramente "in posa", nonostante si voglia suggerire, sia dal titolo che dal tipo di situazione, la rappresentazione di una situazione domestica, quotidiana. I colori sono volutamente distorti, in modo tale che, grazie anche alla grana messa in evidenza, si ha davvero la sensazione di vedere un quadro in movimento.

Nel secondo videoritratto la modella si pettina, e la sua immagine, questa volta più nitida, è completamente deformata, trasformata in un corpo liquido, a volte quasi mostruoso. L'immagine è seppiata, monocromatica, e i movimenti, sia pure rallentati, sono in questo caso più visibili, nonostante vi sia un costante effetto di sfilacciamento che ricorda i video di Robert Cahen. Qui il rapporto fra chi guarda e chi viene ripreso testimonia sicuramente più intimità del precedente: la telecamera si avvicina, indugia sui particolari, come se indagasse non solo il corpo della donna, ma anche le possibilità di deformazione dello stesso.

Il terzo quadro è quasi completamente astratto, e fondamentalmente statico: si intuiscono alcuni elementi riconoscibili (come l'asciugamano a strisce) ma il corpo della modella, questa volta ripreso integralmente, diventa una massa di colori. Eno sembra voler sperimentare non solo gli effetti video ma anche creare una sorta di antologia di stili pittorici che l'elettronica può rendere dinamici: in questo caso l'astrattismo, mentre il primo sembra essere un'immagine di un pittore impressionista. L'idea interessante di questo episodio è che, quando l'immagine si ferma, si perde la percezione del soggetto ripreso, che diventa una massa veramente astratta, riconoscibile solo grazie ai micro-movimenti, sempre rallentati, che ogni tanto attraversano l'immagine. Un effetto che ricorda alcuni video di Woody Vasulka.

Il sesto quadro è molto più semplice e consiste in una sorta di estatica osservazione del corpo di Christine Alicino, ripreso quasi per intero, che galleggia lentissimamente dentro la vasca da bagno, ripreso dall'alto. I colori sono sfasati in modo tale da sembrare pastello, mentre i movimenti non sono più rallentati in maniera eccessiva, così da poter vedere il gioco dei capelli nell'acqua e i riflessi di luce creati sul corpo stesso. In alcuni casi il movimento della modella va in reverse, creando effetti ulteriori. È la parte più ipnotica e suggestiva di tutta la serie.



15. Brian Eno, *Thursday Afternoon*, 1984

Si è accennato prima al fatto che nella sua rutilante carriera Brian Eno ha fatto anche da produttore, tra gli altri, di un gruppo non certo d'avanguardia: gli U2. Un'occasione straordinaria offerta al musicista inglese di ritornare a interessarsi al video è la realizzazione del tour *Zoo TV*, nel 1994. Brian Eno progetta lo stage e il materiale video affidandone la realizzazione a un gruppo di artisti e di videomaker.

L'impatto scenico è spettacolare e spiazzante: il palco è formato da una serie di enormi strutture che costruiscono una fitta rete di gigantesche gabbie, sulle quali sono incastrati una ventina di schermi a cristalli liquidi dalle dimensioni variabili. Anche vicino ai musicisti, per terra, il palco è disseminato di televisori più o meno grandi e posizionati nei modi più svariati. Tutte le luci sono puntate da dietro lo stage, per preservare la visibilità degli schermi e per illuminare i musicisti. Durante il concerto non vengono solo proiettate immagini, ma ci sono collegamenti in diretta con la televisione

locale e collegamenti a distanza (con Lou Reed, ad esempio); varie telecamere vengono utilizzate dal vivo per rilanciare l'immagine dei musicisti sugli schermi, il cantante stesso si riprende con una handycam, poi in un altro momento del concerto fa una telefonata in diretta, e via dicendo.

Nonostante la scenografia mangi letteralmente i musicisti, soffocati da tanta tecnologia, il concerto è orchestrato in modo tale che, man mano che procedono i brani, la visibilità del gruppo emerge sempre di più, anche grazie alla presenza di un altro palco più piccolo, collegato al primo da una lunga passerella, sul quale il gruppo suona una serie di canzoni a metà del concerto.

Il senso generale dello spettacolo è una critica netta alla televisione e a un certo tipo di narcisismo caratteristico dello star system. Il cantante stesso, Bono Vox, interpreta due ruoli: The Fly (la mosca), il prototipo del rocker narcisista e presuntuoso che si mette in posa sul palco; e Mcphisto, un chiaro gioco di parole che richiama la figura di Mefisto, in questo caso una specie di diavolo che spaccia come libere le tecnologie, mentre l'unico loro scopo è quello di rendere più efficienti e "pulite" le guerre.

In un altro momento del concerto il cantante è inseguito da una telecamera robotizzata che, grazie a un sistema di puntamento sofisticato, riesce a individuare un soggetto e a seguirne i movimenti, come ci mostrano le varie schermate di controllo che compaiono sugli schermi. Ma ci sono anche scelte visive più azzardate, come le croci che si trasformano in svastiche (censurate in Germania) o il simbolo della comunità europea che si frantuma poco a poco. Sicuramente l'inizio del concerto è il momento in cui il discorso visivo è più chiaro, ma forse non così comprensibile per il pubblico. Gli schermi sono invasi da una serie di immagini tratte dai celebri filmati di propaganda nazista di Leni Riefenstahl, *Olympia* e *Il trionfo della volontà*, opportunamente rimontati a tempo di musica, mentre una serie di immagini televisive vanno a incastrarsi le une dentro le altre, e varie voci pronunciano slogan molto semplici come «What you want». È chiaro che si vuole fare un paragone fra la televisione e l'apparato propagandistico nazista: il nazismo come metafora della cultura di massa antidemocratica ricorre spesso, dai Residents in poi, nel mondo della musica. Eppure il pubblico comincia a battere a tempo le mani di fronte all'immagine di un giovanissimo nazista che suona il tamburo, provocando un effetto a dir poco inquietante, ma che forse, paradossalmente, non smonta la

“tesi” che si vuole dimostrare, anzi la rafforza: la televisione “mangia tutto” (come fa Bono Vox quando si riprende con la handycam, che quasi si infila in bocca) e rende ogni cosa puro spettacolo.

5.3.2 Laurie Anderson, *Home of the Brave*

Era da molto tempo che volevo fondere in uno stesso spettacolo suono, immagine e azione... L'ispirazione mi è venuta guardando una retrospettiva del lavoro di Oskar Schlemmer, direttore della scuola del Bauhaus².

Con questa dichiarazione sulle origini dell'idea di *Home of The Brave*³, del 1986, la sua opera più impegnativa e riuscita, anche dal punto di vista musicale, Laurie Anderson già si presenta in modo molto preciso: è musicista, performer, ma soprattutto cultrice dell'arte, e in particolare di quei movimenti d'avanguardia interessati alla collaborazione fra diverse discipline.

Il termine “spettacolo multimediale”, per quanto oramai abusato, è però quello esatto per descrivere questo concerto in cui si usano immagini proiettate statiche e in movimento, “gag” teatrali, monologhi, interfacce che permettono all'artista newyorkese di suonare con il proprio corpo, o di rendere luminose le mani e addirittura i denti, maschere, cambi di costumi, performance in cui i musicisti danzano con i propri strumenti, telefonate in diretta, e via dicendo. Visto adesso, *Home of the Brave* è una vera e propria fucina di idee sulla multimedialità applicate alla musica dal vivo.

Laurie Anderson riesce a produrre e a dirigere un film di documentazione del tour dallo stesso titolo. Lo spettacolo è un'orchestrazione precisa e maniacale delle luci, del movimento dei musicisti, delle immagini, dei momenti parlati o recitati e dei momenti suonati: la documentazione restituisce l'idea di una macchina per-

² Dalla copertina del vhs di Laurie Anderson *Home of the Brave – The Movie*, Ricordi Video, 1990. Per ora l'unica edizione ufficiale italiana del film, in attesa ovviamente dell'uscita di un dvd. Il vhs è la copia dell'edizione italiana uscita nelle sale cinematografiche, provvista quindi di sottotitoli in italiano, che aiutano molto la comprensione dello spettacolo stesso.

³ *Home of the Brave* è un verso dell'inno americano e sta a indicare, in maniera ovviamente patriottica, l'America. Il verso completo è «land of the free and home of the brave» («terra di libertà e dimora dei coraggiosi»), e viene spesso usato in maniera ironica da chi sostiene che gli Stati Uniti sono l'esatto contrario, come fa Laurie Anderson in questo spettacolo.

fetta dove niente è lasciato all'improvvisazione. Eppure, nonostante il tipo di musica e la quantità di tecnologie impegnate, ingenti per l'epoca, *Home of the Brave* non è uno spettacolo freddo, anzi, più di una volta risulta lirico ed emozionale.

Alcuni momenti di interazione fra musica e immagini sono particolarmente riusciti, come quando Laurie Anderson, in piedi con le braccia tese su una pedana rotante, urla ritmicamente, mentre sullo sfondo scorrono le immagini di un'enorme antenna parabolica che gira su se stessa, seguendo il movimento della cantante. In un altro momento l'artista newyorkese recita un monologo in cui cita la scena di un film di Fassbinder, quando un uomo ragiona sul significato possibile dei fiori, e lentamente sullo schermo si forma l'immagine stilizzata di una figura umana che corre, mentre Laurie Anderson stessa si trasforma in una sagoma di se stessa che "tenta" di offrire un fiore alla silhouette in fuga.



16. Laurie Anderson, *Home of the Brave*, 1986

Anche i musicisti diventano performer: il chitarrista Adrian Belew e il percussionista David Van Tieghem duettano uno di fronte all'altro usando i loro strumenti nei modi più strani possibili, mentre sullo sfondo compaiono icone semplici, simili alle immagini di Keith Haring, che "traducono" in immagini i suoni che i due stanno producendo coi loro strumenti.

Ovviamente non tutto lo spettacolo è condotto con queste atmosfere, se vogliamo, colte e suggestive: il tono generale cambia in continuazione, si tratta di un concerto in cui si ride anche, e in cui

compaiono testimonial d'eccezione come William Burroughs, che recita alcuni brevi monologhi e danza insieme a Laurie Anderson.

5.3.3 David Sylvian, *Steel Cathedrals*

Come tanti musicisti che si muovono in un'area a metà fra la sperimentazione elettronica e il pop, anche David Sylvian, cantante del gruppo Japan, condivide l'interesse verso altre discipline, come la fotografia. Nel 1985, in collaborazione con il regista giapponese Yasuyuki Yamaguchi, firma la realizzazione di un video dal titolo suggestivo, *Steel Cathedrals*, musicato da un brano composto da Sylvian stesso.

Sulla linea di un genere d'avanguardia cinematografico del passato, definito "sinfonia della metropoli" (film che s'incaricavano di rappresentare la città nella sua "forma pura"), in questo video i protagonisti non sono le città come simbolo del contemporaneo che avanza, ma le fabbriche, mastodontiche e ieratiche, che incutono quel senso di timore e di reverenza tipico delle cattedrali. Le strutture che il musicista inglese e il regista giapponese ritraggono sono fondamentalmente fabbriche chimiche sparse per il Giappone.



17. David Sylvian, Yasuyuki Yamaguchi,
Steel Cathedrals, 1985

Usando tempi dilatati e immagini rallentate, e soffermandosi sulle strutture architettoniche di queste particolari fabbriche, composte da una intricata e fitta rete di tubi, il video riesce a rendere quasi organica la materia che, come suggerisce il titolo, è d'acciaio. Questa sensazione visiva è ulteriormente rafforzata da un effetto che viene usato per quasi tutto il video, solitamente definito "mira-

ge", quel fenomeno per cui le forme sembrano galleggiare a causa di un forte calore. Bill Viola rende protagonista questo effetto in un suo famoso video, *Chott El-Djerid, a Portrait in Light and Heat* del 1979. L'idea del miraggio è sicuramente insita in queste immagini, anche perché spesso queste fabbriche si ergono in zone desertiche, non abitate.

L'effetto viene usato con varie gradazioni, tanto che in alcuni punti i tubi che formano queste strutture sembrano dei serpenti che si muovono nel cielo. L'andamento ritmico delle immagini segue il pezzo ma acquista una sua personale autonomia, senza essere troppo sincronico. Tutte le immagini si susseguono una dopo l'altra grazie a lentissime dissolvenze incrociate, interrotte a volte dalla presenza di tendine che miscelano diverse forme creando composizioni quasi astratte.

Le fabbriche vengono a un certo punto abbandonate, per immergersi in una Tokyo notturna, lunare, disabitata, fatta di giochi geometrici metallici, a volte inquietanti. Si vedono ascensori vuoti che si muovono molto lentamente, così come piani ravvicinati di scale mobili, dove però non si vede anima viva. L'ultima parte del video mostra una distesa marina, sempre ripresa di notte, dove si staglia una specie di roccia geometrica dalla forma troppo perfetta per essere naturale. L'alternanza fra naturale e artificiale (le fabbriche e il cielo, la città e l'evocazione di una attività umana che in realtà non esiste) è uno dei temi costanti del video e una sorta di ossessione tematica di tutta l'arte giapponese contemporanea. Si intravedono dei pesci apparire dentro alla massa dell'acqua notturna, immagine tipica di tanti video di Nam June Paik, e il video si chiude.

Steel Cathedrals è un'operazione che coniuga un certo sperimentalismo cinematografico dedicato all'architettura moderna e l'idea degli *ambient video* di Brian Eno, soprattutto *Mistaken Memories*, ma ne sviluppa il concetto per creare un'opera più narrativa e meno concettuale, che sicuramente pretende un'attenzione da spettatore e non da osservatore "in movimento" di un quadro.

5.4 Videodanza e videomusica

La danza e il video si incontrano molto presto. Il mondo coreografico aveva già sperimentato diversi tipi di collaborazione con quello cinematografico, quindi la nascita di un mezzo più duttile, e votato alla fluidità e al movimento come il video, non ha fatto altro che saldare di più un dialogo artistico già esistente. Fin dagli inizi degli anni Settanta,

filmmaker sperimentali – passati poi al video – (come Ed Emshwiller) e coreografi (come Merce Cunningham) avevano dimostrato come fra immagine elettronica e danza si potesse creare uno stretto dialogo. La videoarte crea molto presto un genere, la videodanza, che ancora oggi è il più conosciuto e visto da un largo pubblico.

Nel campo videomusicale la danza è intrinseca a certi generi musicali come tutta la “grande famiglia” dell’hip hop. Ma quasi tutto il pop degli anni Ottanta presuppone la presenza della danza, recuperata dall’immaginario del *musical* che da Broadway passa per Hollywood, soprattutto quello di Bob Fosse, come nel caso di Madonna, o da una personale rielaborazione di stili più “sporchi” che arrivano dalla strada, come Michael Jackson e la sua breakdance coreografata. Molta danza contemporanea si è inserita in questo settore, il più delle volte sotto forma di citazioni sotterranee, o di più o meno riuscite ispirazioni.

5.4.1 Kate Bush

La prima musicista che in maniera consapevole cerca di far entrare la danza nel contesto videomusicale con uno stile personale è Kate Bush, danzatrice, musicista e regista di molti dei suoi video musicali. La cantante inglese sembra essere una sorta di “reincarnazione” della regina della danza cinematografica sperimentale, Maya Deren, di fatto la prima ad aver introdotto nella storia del cinema l’idea di fare “film danzati”, come *At Land* (1944), *Ritual in Transfigured Time* (1946) e soprattutto *The Very Eye of the Night* (1949).

Le basi coreografiche di Kate Bush sono la danza classica, con forti influenze dalle spinte più moderne di Martha Graham, anche se nei suoi video miscela gli stili e le tecniche più diverse, come il tango, la danza afro, le movenze della disco music, allargando il raggio stilistico fino al confine più sfumato della performance degli anni Settanta, dove il corpo si muove in una determinata situazione, senza preoccuparsi dello stile coreografico.

Wuthering Heights (1978), *The Man with the Child in His Eyes* (1980) e *Babooshka* (1980), tutti diretti da Keef, sono video in cui Kate Bush si esibisce in un set dichiaratamente teatrale con uno stile coreografico ironicamente classico, dove la musicista compie già scarti visivi interessanti. Innanzitutto la postura del viso è assolutamente anti-classica: con lo sguardo fisso e gli occhi strabuzzati, spesso il suo volto si trasforma in una sorta di maschera fissa,

quasi tragica, e il resto del corpo sembra un elemento staccato e indipendente. In alcuni casi Kate Bush riprende l'idea tradizionale del "duo", ma il partner è un oggetto, come il contrabbasso di *Babooshka*, mentre spesso il video va a scovare effetti che nella videodanza sono diventati oramai dei classici, come lo sdoppiamento del corpo e quel tipo di sovrapposizioni multiple, inaugurato da Norman McLaren nel suo cortometraggio *Pas de deux* (1967), che permettono al corpo di lasciare delle scie nello spazio.

In *The Dreaming* (1982), diretto da Paul Henry, Kate Bush si muove su un modello coreografico più contemporaneo: il video, che anticipa curiosamente l'immaginario di *Dune* di David Lynch, mostra la musicista inglese in un ambiente desertico e allucinato, accompagnata da tre uomini, sorti dalla terra, che sullo sfondo "mimano" i suoi movimenti. In realtà, l'utilizzo dei cavi che fanno "ballare" i performer (stratagemma usato dallo stesso Lynch in molti dei suoi film, e usato da tanti coreografi contemporanei come Philippe Decouflé), il tipo di coreografia, molto scarna e semplice, e l'uso di trucchi luminosi, come i laser, che diventano parte integrante del movimento dei corpi, fanno sì che in questo video lo stile sia scarsamente classificabile da un punto di vista coreografico.

L'unico (e l'ultimo) video realmente danzato è *Running up That Hill* (1985), diretto da David Garfarth, dove Kate Bush mette in scena un duo vero, architettando un'interessante coreografia a metà fra lo stile di Martha Graham e le "prese" della danza classica. La musicista fa sfoggio di tutta la sua bravura di danzatrice, e realizza un video interessante anche dal punto di vista di gestione delle riprese e del montaggio. Ma non si tratta solamente di un puro video di danza, perché vi sono altre immagini che vanno a rendere più complesso il contesto puramente coreografico, come quelle in cui una serie di uomini, che al posto del viso indossano una foto del volto del ballerino partner di Kate Bush, avanzano piuttosto minacciosamente in una sorta di corridoio di metallo, e una serie di donne, anch'esse "cloni" della musicista, che compiono la stessa azione.

Lo stile di Kate Bush diventa più complesso in quei video dove la danza o la performance diventano parte integrante di un'idea tematica di fondo o di una struttura narrativa, per cui spesso ci si trova di fronte, più che a video di danza, a video danzati. È il caso di *Army Dreamers* (1980), diretto da Keef, che sviluppa il tema del pacifismo con soluzioni piuttosto particolari: una serie di soldati

(tra cui anche una Kate Bush che sembra avere delle macchine fotografiche al posto degli occhi) meccanizzati, robotizzati, senza sentimenti, vanno verso la morte. Il video è particolarmente interessante dal punto di vista del montaggio, presentando segmenti di azioni ripetute, veri e propri loop, che sottolineano la sensazione di meccanicità dei corpi e delle situazioni vissute, fino al tragico finale dove tutti soccombono esplodendo, uno per uno, a causa delle mine. L'idea di coreografia è in questo caso insita più nella gestione delle riprese e del montaggio, oltre che, ovviamente, nel modo in cui i corpi si muovono, e il video diventa così una sorta di meccanismo perfetto e crudele, molto adatto a rappresentare la ripetitività meccanica della guerra e della morte.

Come molti artisti della sua epoca, Kate Bush abbandona il mezzo elettronico a favore della pellicola, realizzando veri e propri cortometraggi danzati come *Hounds of Love* (1986), diretto da Kate Bush stessa, l'opera in cui più si vede l'influenza di Maya Deren anche per l'uso di un immaginario tipico da anni Cinquanta, *rétro*, poco vicino all'estetica che in quegli anni domina l'ambito videomusicale. Anche *Cloudbusting* (1985), diretto da Julian Doyle, dove più emerge l'ambizione narrativa di Kate Bush (che qui fa recitare Donald Sutherland), presenta azioni ripetute e movimenti di macchina tali che i singoli elementi del linguaggio cinematografico (organizzazione della messa in scena, movimenti di macchina e il montaggio stesso) sembrano regolati da un intento coreografico che regola e frammenta la narrazione.

5.4.2 Twyla Tharp e David Byrne: The Catherine Wheel

Come spesso avviene fra discipline che si contaminano, non è solo il mondo della musica a cercare la danza, ma accade, ovviamente, anche il contrario. È il caso della coreografa Twyla Tharp, già famosa per aver curato le coreografie del film *Hair* di Milos Forman, che chiama la "mente" dei Talking Heads, David Byrne, a musicare il suo spettacolo più ambizioso, *The Catherine Wheel*, del 1983. Twyla Tharp stessa, come Laurie Anderson, dirige un film dello spettacolo, a metà fra lo sperimentale e la documentazione, realizzando così un video musicale di danza della durata di 87 minuti. Girato in pellicola, ma montato e postprodotto in elettronica, *The Catherine Wheel* presenta elaborazioni in *chroma-key* e la creazione di un doppio di-

gitale della protagonista dello spettacolo, un'immagine realizzata da Rebecca Allen, che compare più volte a danzare insieme alla performer in carne e ossa, anticipando molti video di danza che useranno lo stesso effetto, come quelli della compagnia francese N+N Corsino.



18. Twyla Tharp, *The Catherine Wheel*, 1983

Al di là delle invenzioni sceniche (ombre cinesi, effetti di controllo e via dicendo) e di montaggio, il video è un'affascinante interazione fra movimento e musica: qui David Byrne è reduce dalla collaborazione con Brian Eno per la realizzazione del loro album "storico", fatto prevalentemente di materiale registrato dalla radio, *My Life in the Bush of Ghosts* (1980), e quindi la musica scivola fra rock, elettronica, accenni ritmici che spaziano dal tribale a parti quasi techno, e suoni campionati, andando a creare una tessitura musicale "a episodi", a canzoni, a volte strumentali a volte cantate, molto adatta alle coreografie "scoordinate" tipiche di Twyla Tharp, che qui si dimostra una regista di videodanza sensibile alle potenzialità del mezzo.

5.4.3 Philippe Decouflé e i New Order

Philippe Decouflé è un coreografo già contaminato dal mondo dell'immagine. Non è solo l'autore di coreografie che introducono, in tempi non sospetti, l'elemento circense all'interno della danza contemporanea, ma è anche regista di molti video di danza, in un periodo in cui questo genere, soprattutto in Francia, sta trovando un pubblico sempre più ampio. Da coreografo e regista di videodanza, il passo

verso la videomusica è breve: e infatti, nel 1987 viene chiamato dal gruppo New Order per dirigere il video del loro brano *True Faith*.

Decouflé realizza un video di danza nel suo tipico stile, che potremmo definire "futuristico-circense", organizzando piccole coreografie ironiche e surreali, e sfoggiando i tipici costumi dalla fattura fumettistica che caratterizzano i suoi spettacoli. Quella che Decouflé usa per questo video è una sorta di "anti-danza", in alcuni tratti sgraziata e spesso al limite della gestualità dei segni puri, che in teatro sono stati considerati elementi di rottura, e che nel magma visivo di MTV si trovano molto a loro agio.



19. Philippe Decouflé, *True Faith*, 1987
(New Order)

La linea ritmica della canzone, ad esempio, è visualizzata da due personaggi che, uno di fronte all'altro, si prendono a ceffoni a tempo, mentre il testo della canzone viene "tradotto" nel linguaggio gestuale dei muti da una danzatrice fissata su un perno e ricoperta di un guscio di tartaruga. Le immagini del gruppo (che suona dal vivo, registrato con riprese evidentemente non realizzate da Decouflé) sono incorniciate da un piccolo schermo fissato davanti al viso di un personaggio seduto, che ogni tanto, ruotando lo schermo stesso, fa ruotare lo spazio vero facendo "cadere" i danzatori impegnati nei loro movimenti.

True Faith, per la maggior parte degli esperti del settore il miglior video del 1987, riceve molti premi e ancora oggi è considerato una delle tappe più interessanti della produzione videomusicale

degli anni Ottanta, e rappresenta, soprattutto, il primo ingresso "ufficiale" di un certo tipo di danza contemporanea all'interno dell'immaginario di MTV.

5.4.4 *La La La Human Steps*

In un'intervista rilasciata durante il *Glass Spider Tour* (1987), David Bowie afferma di essere influenzato da stili coreografici molto diversi, chiamando in causa due realtà veramente agli antipodi: Pina Bausch e un gruppo canadese di recente formazione, i La La La Human Steps.

Nel 1990, l'allora giovane regista Gus Van Sant firma per Bowie un video, *Fame*, piuttosto particolare: il cantante inglese è ripreso in bianco e nero in un ambiente scuro, circondato da fuochi rossi, mentre duetta con una danzatrice muscolosa e androgina. Il video, si legge nei titoli, è montato da Édouard Lock. In realtà quest'ultimo è il coreografo dei La La La Human Steps, mentre la danzatrice, Louise Lecavalier, ne è l'icona principale; infine il video è una vera e propria copia, per non dire un "plagio consapevole", di una serie di immagini realizzate da Lock stesso per uno spettacolo della sua compagnia, *Infante-C'est Destroy*, andato in scena nel 1991, reduce da un clamoroso successo internazionale.

I La La La Human Steps nascono nel 1980, fondati dal coreografo Édouard Lock, regista già attivo nel campo della videodanza. Louise Lecavalier diventa in breve tempo la danzatrice-simbolo del gruppo. Édouard Lock e la sua "musa" si fanno notare nel 1987 a livello internazionale grazie alla realizzazione (in collaborazione con il regista Bernard Hébert) di un video di danza, *La La La Human Sex Duo No. 1*, con la musica di un personaggio che abbiamo incontrato più volte: David Van Tieghem. In questa opera, una coppia di danzatori, tra cui ovviamente Lecavalier, compie una serie di violente evoluzioni, a metà fra il *contact* più energetico e le arti marziali, fino a quando lo spazio, una sorta di villa abbandonata, non viene invaso dall'acqua. La musica di Van Tieghem, ritmica, ossessiva, fredda e quasi robotica, enfatizza la meccanicità dei gesti dei danzatori, e conferisce a Lecavalier l'aspetto di una specie di bambola meccanica rotta, in preda a un'isteria che nulla ha di umano.

In *Infante-C'est Destroy*, lo spettacolo più famoso del gruppo, vengono usate in scena delle proiezioni video che diventeranno opere autonome, anch'esse presentate in molti festival e trasmesse

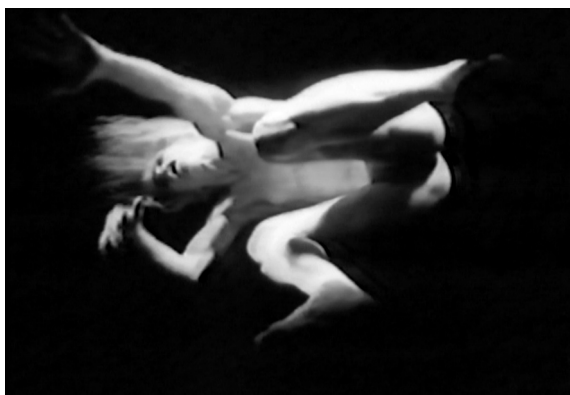
in televisione. Si tratta di quattro brevi video, i primi due musicati da brani non originali, ma riarrangiati per l'occasione dal gruppo tedesco Einstürzende Neubauten, diventando così, come nel caso del *Duo No 1*, qualcosa a metà fra la videodanza e la videomusica.

Nel primo episodio, girato in bianco e nero, intitolato *La chute*, Louise Lecavalier è immersa in uno sfondo nero e, completamente nuda, casca su una superficie di plastica trasparente. Questa azione ripetuta, con un andamento ritmico lento e quasi rituale, è ripresa da molteplici punti di vista. La danzatrice si alza in piedi sulla superficie invisibile, ma improvvisamente è costretta a cascare di nuovo, come se qualcuno le avesse tolto il terreno dai piedi. Il corpo è trattato in modo tale da sembrare pallidissimo, quasi luminoso, la capigliatura ricorda una criniera leonina o un nido di serpenti: tutto è ripreso in modo tale da esaltare le caratteristiche androgine, contraddittorie del corpo della danzatrice. Evidentemente qui Édouard Lock visualizza a modo suo la caduta di Lucifero (colui che porta luce, appunto), e Louise Lecavalier si trasforma nell'angelo caduto per eccellenza. L'androginità del corpo, il fatto che ogni tanto più che una caduta sembri un volo, l'atmosfera generale suggerita anche dal brano musicale, confermano il fatto che stiamo assistendo alla trasformazione di un angelo in Lucifero.

La caduta si fa in seguito più incontrollabile, e l'angelo perde sangue dalle orecchie. In un'affascinante commistione di bianco e nero e colore, si vede Lucifero osservare a occhi sgranati la pozza di sangue vermiglio che si forma sulla superficie trasparente sulla quale è appoggiato; a quel punto affonda il suo piede nella pozza di sangue, forma un'orma rossa, ed esce di campo con un salto: la trasformazione è fatta, l'angelo ora ha marcato il terreno, ha acquistato un peso specifico, ha svolto il suo rito di passaggio celebrato dalla perdita di sangue, per conquistare il regno degli Inferi.

Infatti questo cambiamento nell'andamento ipnotico del video è anticipato da un'immagine diversa da tutte le altre: una serie di catene che fluttuano nel nero come se fossero onde del mare o, di nuovo, serpenti, a formare una specie di gabbia. In un affascinante gioco di contraddizione visiva (le catene non possono essere "leggere"), una semplice immagine può acquisire molteplici significati: l'angelo si è liberato dalle catene dell'obbedienza a un'autorità superiore, si è "scatenato", ma contemporaneamente sta acquistando le catene di una corporeità a lui ignota, e comunque il luogo che lo aspetta sarà la sua prigione. Un nuovo personaggio, una

figura femminile che bacia l'orma di sangue, segno di reverenza di fronte a un padrone, si sdoppia in due, partorisce delle fiamme dalle braccia e accoglie Lucifero nella sua ultima caduta. Le fiamme ovviamente sono a colori come il sangue.



20. La La La Human Steps, *Infante-C'est Destroy*, 1987

Il secondo episodio, *Armure*, rivela più chiaramente il riferimento dal quale nasce lo spettacolo, e cioè la pittura di Diego Velasquez. Qui Lecavalier ha un'armatura e una spada, riprendendo, non si sa quanto consapevolmente, ma ovviamente con un risultato molto diverso, l'immagine di Kate Bush di *Babooshka*. La musica si fa più ritmica e anche il montaggio cambia notevolmente dinamica. Le situazioni visive sono sempre semplici, ma con più personaggi: compare una figura maschile (Édouard Lock) che sembra ammonire il personaggio di Lecavalier, e la figura femminile apparsa prima sembra fargli da servitore. Il tema fondante di questo episodio è il tradimento e la lotta contro il potere, rappresentato da una mano maschile che da fuori campo brandisce una spada simile a una croce, contro la quale Louise Lecavalier si scontra senza poter fare nulla. E sarà proprio questa spada che, alle spalle, e quindi a tradimento, la colpirà a morte.

I La La La Human Steps stanno serrando una stretta collaborazione con David Bowie, che chiama Lock a dirigere il tour del 1990, *Sound and Vision*. In questo caso il coreografo non pone l'accento sulla danza, ma sull'interazione fra Bowie e uno schermo alle sue spalle, curando soprattutto la parte visiva, per l'epoca tec-

nologicamente piuttosto avanzata, perché prevedeva un uso interattivo, a tempo di musica, delle immagini trasmesse dal vivo.

L'attività del gruppo canadese è esemplare del modo in cui quella danza contemporanea, già contaminata dal mondo del rock, si possa alleare facilmente, grazie al mezzo video, con il mercato videomusicale, creando interessanti ibridi.

Musica elettronica e video

6.1 Una nuova forma d'arte

La musica elettronica ha consentito all'ambito videomusicale la sperimentazione del proprio linguaggio in una forma più compiuta. L'assenza del performer o la minor importanza data alla visibilità del gruppo, tipici del genere elettronico, pongono un problema in più al regista di video, ma anche margini di creatività più ampi.

Con la musica elettronica, le spinte sperimentali cinematografiche e videoartistiche, che si sono sedimentate nella produzione videomusicale, hanno trovato la loro sede più adatta, creando un genere effettivamente nuovo. Contrariamente agli anni Ottanta, quando il cinema sperimentale e la videoarte erano marcatamente più visibili all'interno della produzione videomusicale sotto forma di citazioni, plagio, o più o meno dirette connessioni, negli anni Novanta i linguaggi si sono fusi diventando una sorta di magma indefinito.

Curiosamente la storia della musica elettronica compie una sorta di cerchio: inizia come "sperimentazione da ascoltare", in seguito s'innesta nell'ampio tessuto della musica per ballare, a uso e consumo dei rapidi cambiamenti di gusto delle discoteche; inventa nuovi generi, sempre per la danza, ma nei nuovi spazi dove essa si diffonde (rave, club, e via dicendo); e infine crea un nuovo genere, anch'esso ibrido, a metà fra la musica d'ascolto e la musica per danzare: la musica dei dj. Contemporaneamente, il fronte sperimentale visivo ha subito l'influenza dell'ambito videomusicale, e sta vivendo un trapasso tecnologico importante: il digitale dilaga ovunque, la grafica in movimento si diffonde sempre di più, modificando estetiche e stili. Gli autori di nuova generazione, che vogliono esprimersi in maniera sperimentale, ricorrono sempre più sovente alla formula videomusicale.

Forse non è un caso se, negli anni Novanta, sono emersi regi-

sti che, per stile e autonomia stilistica, hanno svecchiato in maniera decisiva il panorama produttivo videomusicale. Chris Cunningham è nato come regista con il genere musicale elettronico, ma quasi tutti i "nuovi registi" degli anni Novanta, come Michel Gondry, Spike Jonze, Jonathan Glazer, Mark Romanek e tanti altri, hanno dato miglior prova di sé grazie alla musica dei dj.

Ovviamente, negli anni Ottanta, vi sono stati segni premonitori, come il caso di Zbigniew Rybczynski e dei suoi video per The Art of Noise, un gruppo che in seguito chiama Matt Forest per realizzare *Paranomia* (1986), uno dei primi video musicali a usare una computer grafica già tecnologicamente avanzata: protagonista del video è Max Headroom, un personaggio virtuale usato come presentatore di un programma videomusicale americano, qui utilizzato come testimonial parlante sincronizzato al testo campionato del brano musicale.

Sicuramente uno dei primi video "elettronici", importanti per la storia della videomusica, a parte l'esperienza dei Residents, è *Musique Non Stop*, realizzato sempre nel 1986 da Rebecca Allen per il gruppo tedesco Kraftwerk. L'autrice è un esempio di artista che lavora a metà fra l'ambito sperimentale e quello commerciale: oltre a collaborare con Peter Gabriel e i Devo, è la creatrice delle immagini tridimensionali presenti in *The Catherine Wheel* di Twyla Tharp, e di alcuni *visual* utilizzati dal gruppo teatrale catalano La fura dels baus. Per il gruppo tedesco realizza un video molto premiato e trasmesso ancora adesso da MTV: i volti dei quattro musicisti tedeschi vengono ricreati in computer grafica e costituiscono il materiale di base per una serie di varianti visive tra cui quella preferita dall'artista americana, ovvero mostrare *la struttura* della computer grafica, quelle immagini cosiddette "a fil di ferro" che costituiranno l'immaginario digitale di molta computer grafica dell'epoca.

6.1.1 Chris Cunningham

Chris Cunningham è un regista legato a filo doppio con un musicista che ha contribuito molto a svincolare la musica dei dj dalle dance-floor dei club verso un ambito a metà fra il commerciale e lo sperimentale: Aphex Twin. Il nome di Cunningham esce "sonoramente" alla ribalta nel 1997 grazie alla realizzazione di *Come to Daddy*, con la musica di Aphex Twin. In questa opera, Cunningham non scardina una delle mode stilistiche diventate classiche nel mondo videomusicale, ovvero realizzare video dal forte stampo narrativo

con un linguaggio cinematografico-visionario, ma usa immagini e, soprattutto, adotta modalità di montaggio mai viste nei programmi di videomusica, tanto che James Hyman, uno dei responsabili della programmazione di MTV, ha definito il video «uno dei più disturbanti e potenti che abbia mai visto»¹.

Come to Daddy inizia con una vecchietta che porta a spasso il cane in una periferia livida e abbandonata: l'animale orina in una pozzanghera d'acqua e questo fa sì che un televisore abbandonato nei pressi "prenda vita". Sullo schermo compare un viso deforme che comincia a urlare le due frasi che costituiscono il testo del brano («I want your soul, I need your soul. Come to Daddy»). A questo punto un gruppo di bambini vestiti da collegiali, e con il volto uniformato dalla maschera di una sorta di vecchio gnomo dai capelli lunghi, fuoriesce da una galleria portando distruzione ovunque; alcuni di loro prendono il televisore e lo depositano su una pozza d'acqua all'interno di un parcheggio sotterraneo. In un clima da incubo, dal monitor esce un mostro con un corpo umano magrissimo, dotato di artigli e di un volto a metà fra il pescecane e il vampiro. Questo ultimo spalanca la bocca e lancia un lungo urlo investendo la vecchia signora con la potenza della sua voce. Il mostro richiama a sé i bambini, come una sorta di padre, e infine si esibisce in una disarticolata danza.

Il video è costellato di citazioni cinematografiche più o meno colte: *Videodrome* di David Cronenberg (il mostro che viene partorito dal televisore), *The Night Flier* di Mark Pavia (la scena del mostro che urla), e infine *Metropolis* di Fritz Lang (il mostro che chiama a sé i bambini). Cunningham ha una solida formazione cinematografica nell'ambito degli effetti speciali: ex fumettista, si è dedicato alla progettazione e alla realizzazione in modelli reali di mostri, costumi, e altri oggetti per film di fantascienza. Come scultore, il regista inglese è affascinato dall'immagine del corpo, che costituisce una tematica centrale dei suoi video. Qua e là si riconoscono scelte visive che ricordano alcuni effetti tipici della videoarte: il viso deformato nel televisore sembra preso a prestito dalle sperimentazioni di Woody Vasulka, mentre l'acqua che compare nell'ultima parte sotto forma di schizzi astratti deriva dall'interesse verso l'elemento fluido che la sperimentazione audiovisiva ha sfruttato per anni.

Questo video vuole essere, in maniera forse fin troppo siste-

¹ Dalla copertina del vhs Aphex Twin, *Come to Viddy*, Warprecords, 1997.

matica, anti-MTV: cerca la censura, e la ottiene, attirando ancor di più l'attenzione del pubblico. Eppure sfrutta quella sorta di "disagio visivo" tipico del pubblico che frequenta il cinema e il fumetto horror e che, pur consumando musica su MTV, non si riconosce nell'immaginario patinato e rassicurante del mondo videomusicale, e non appartiene neanche a quella larga fetta di pubblico fanatico dell'heavy metal o di quel tipo di rock che lavora su un immaginario più esplicito e violento. Cunningham qui riesce, paradossalmente, usando un'estetica neogotica, a conquistare il pubblico di Aphex Twin, che vive in una dimensione tecnologica e futuribile da rave: anzi forse è proprio l'abbinamento di un immaginario, se vogliamo, tradizionale, che richiama situazioni visive a metà fra l'horror e il dark (il mostro, gli "gnomi" bambini, gli ambienti desertici e abbandonati), con la musica nevrotica e proiettata verso un "no future" disperato e tecnologico, che riesce a produrre un tasso d'originalità senza precedenti.

Inoltre, non è mai comparsa su MTV una critica così diretta ed esplicita al mondo dell'immagine televisiva. Il mostro viene partorito, appunto, da un televisore abbandonato in mezzo all'immondizia e "rianimato" dall'urina del cane: gli accoliti, non a caso dei bambini, rappresentanti del mondo dei giovani, sono il pubblico annichilito e uniformato, trasformato in un "vecchio gnomo" mostruoso, che si esprime solo più con sfoghi di violenza cieca. La vecchietta, pallida e ridicola rappresentante del mondo degli adulti, ma anche inconsapevole responsabile della rianimazione della creatura, viene spazzata via dal mostro-vampiro che si nutre di anime giovani: il sangue degli spettatori. Dal punto di vista stilistico emergono già chiaramente alcuni tratti caratterizzanti l'estetica di Cunningham: la fotografia livida e bluastra, una cura maniacale nei confronti del montaggio e l'utilizzo molto particolare dei cosiddetti *lens flare*, ovvero quell'effetto di alone determinato dalla presenza di raggi luminosi che colpiscono direttamente l'obiettivo, un fenomeno che solitamente viene considerato un errore ma che il regista inglese usa in maniera molto sapiente come effetto visivo astratto.

Un'altra "sonora" stoccata all'immaginario di MTV è costituito anche dalla realizzazione del secondo video per le musiche di Aphex Twin, *Windowlicker* (1999). Qui il riferimento va a un genere in particolare: i video hip hop. Cunningham deride in maniera feroce l'immaginario di questo genere videomusicale, tanto da essere accusato di avere degli intenti razzisti. Mentre due balordi di colore,

che straparlano nel tipico gergo del ghetto, cercano di convincere due prostitute a offrire le loro prestazioni gratis, una macchina enorme, bianca, sbuca dal nulla investendo quella dei due malcapitati. Dentro c'è un uomo dall'aspetto ispanico (in realtà indossa la solita maschera che abbiamo già visto in *Come to Daddy*), che accoglie le due prostitute.

Da questo momento il video diventa una satira molto diretta dell'immaginario sessista tipico dell'hip hop: il misterioso, e all'apparenza molto ricco, proprietario della macchina bianca si esibisce in un numero di danza che richiama esplicitamente lo stile di Michael Jackson; solo che i riferimenti sessuali dei movimenti, grazie anche all'uso di un ombrello bianco, sono molto più dichiarati. Finalmente si arriva nel luogo tipico dei video hip hop: la spiaggia, dove l'uomo è circondato da modelle di colore, e l'impianto visivo del video arriva a toccare l'immaginario del musical. Man mano che la danza procede, le modelle diventano sempre più mostruose: grasse, col viso deforme e la cellulite in bella vista, attendono vogliose il lungo schizzo bianco che proviene da una bottiglia di champagne stappata dal misterioso personaggio, chiaro simbolo sessuale che non prevede interpretazioni ambigue.

Cunningham denuncia così l'appiattimento di un certo immaginario videomusicale, e rende grotteschi i sottintesi sessuali di molta danza, non solo hip hop, che si vedono su MTV, lavorando sempre sulle coordinate stilistiche a lui care: la deformazione del corpo, l'idea della fissità della maschera in contrasto con il movimento del corpo, e la solita attenzione al montaggio e al gioco dei controtuce.



21. Chris Cunningham, *Windowlicker*, 1999
(Aphex Twin)

Un altro video dal forte impatto visivo e dai contenuti molto legati a un'idea di denuncia del mondo contemporaneo è *Africa Shox* (1999), realizzato per Letfield e Afrika Bambaataa. Un uomo di colore, con il viso stravolto e i vestiti laceri, si aggira a piedi nudi per le strade di New York: tutti intorno fanno in modo di non avvicinarsi, nonostante l'uomo sia chiaramente in cerca d'aiuto. Appena egli tocca qualcosa, un pezzo del suo corpo si stacca e si sfracella al suolo come se fosse fatto di vetro: l'indifferenza della gente non fa che aumentare, e a nulla serve l'incontro con altri ragazzi di colore che ballano, un po' beffardamente, la break-dance. Senza braccia e con moncherini al posto delle gambe, l'uomo è destinato a disintegrarsi contro un'auto in corsa. Di nuovo un corpo "estremo", questa volta però vittima, inserito in un'ambientazione contemporanea ma desolante, frutto di una società malata, rinchiusa dentro se stessa, che non offre alcuna via di fuga se non nella disintegrazione casuale, neanche ricercata, del diverso.

Cunningham è anche in grado di produrre un immaginario poetico e conturbante senza ricorrere per forza all'uso dei corpi deformati: è il caso di *All Is Full of Love* (1999), realizzato per Björk, dove la cantante islandese si trasforma in due robot femminili gemelli che fanno l'amore su una struttura futuristica fatta di tubi, meccanismi e un liquido bianco che circonda tutto. La fascinazione per le luci livide del cinema di Kubrick è qui molto chiara, mentre l'immaginario fantascientifico ha più aderenze col mondo del fumetto, con autori come Jean Giraud e Philippe Druillet, e, ovviamente, con l'estetica del pittore svizzero Giger.

Ma forse il video in cui Cunningham sfodera in maniera più interessante la sua inquietudine sottile, e il migliore della sua produzione videomusicale, è *Only You* (1998), per i Portishead. In un cortile scuro, un ragazzino è sospeso in aria, ma è come se fosse immerso nell'acqua, e compie movimenti a scatti a sincrono con la musica; anche la cantante del gruppo è immersa nell'acqua, in uno spazio scuro non ben definito, ma sembra dialogare con il ragazzino. Un terzo personaggio, un uomo senza bocca, sta dietro una finestra di un palazzo a osservare il tutto in maniera inquietante. Sganciata da velleità narrative, l'immaginazione di Cunningham e la sua capacità di creare atmosfere suggestive ed evocative si esprimono al meglio. Qui l'ambiguità si gioca sul rapporto fra i vari personaggi: sono un figlio e i suoi genitori? Sono creature che emergono dall'inconscio di qualcuno dei tre? Sono morti? È la

metafora dell'abbandono o più semplicemente dell'incomunicabilità tra generazioni diverse? Cunningham, ovviamente, non svela nulla, realizzando un video poetico e conturbante. Ancora una volta si rincorrono riferimenti a autori già noti, come Bill Viola e i suoi corpi immersi nell'acqua.

Un'altra faccia dell'immaginario del regista inglese si rivela nel video *Come on My Selector* (1998), per il musicista elettronico, affine ad Aphex Twin, Square Pusher. Qui Cunningham svela le sue origini fumettistiche: in un futuribile manicomio giapponese per bambini, alcuni guardiani simili a lottatori di sumo si aggirano per controllare che tutto sia in regola. Improvvisamente una bambina, vestita da supereroina Manga, semina il terrore, sgominando a colpi di kung fu il gruppo di guardiani, goffi e spaventati. Una guardia subisce un destino peggiore: viene messa dentro una macchina alla quale è collegato anche un cane; i cervelli dei due soggetti vengono scambiati, e altre guardie armate ben più minacciose, che nel frattempo sono penetrate nell'ufficio, non possono fare altro che guardare esterrefatti il cane parlante, unico testimone della fuga della ragazzina dal manicomio. In questo video le situazioni esilaranti, quasi demenziali, ci svelano una parte dell'universo più intimo del regista inglese: un insieme di riferimenti al mondo del fumetto (Manga e non) popolato da personaggi fantastici, situazioni iperboliche, scene di violenza che si trasformano in buffe danze e mostri "fatti in casa".

Oltre a quello del corpo, mutato o mutabile, il tema dell'infanzia è un'altra presenza ricorrente nei video di Cunningham: i bambini-esercito di *Come to Daddy*, il ragazzino sospeso di *Only You* e qui la supereroina giapponese. Se è vero che l'immaginario del regista inglese conserva le tracce di quell'anarchia immaginativa infantile in cui tutto, morte, orrore e bellezza, vengono combinati in una potente miscela, si può anche notare che spesso fra il mondo degli adulti e quello dei giovani si innesca una sorta di lotta, di guerra, per lo più vinta dai giovani.

Chris Cunningham è anche un regista che, più di tutti, ha superato l'ambito prettamente videomusicale per inserirsi in un contesto artistico e sperimentale. Durante le Biennale di Venezia del 2001 presenta la videoinstallazione *Flex*, musicata sempre da Aphex Twin: qui il regista inglese si può esprimere liberamente e senza vincoli, e infatti ripiomba in un immaginario violento, privo di speranza. La videoinstallazione mostra i corpi di una coppia in

preda a una serie di amplessi violenti e sanguinari. Immersi in un nero amniotico, squarciato a tratti da fasci di luce che tagliano con violenza lo spazio, i due corpi, nonostante siano ritratti con il realismo più crudo possibile, sembrano senz'anima, scossi da pulsioni robotizzate, meccaniche, scevri da qualsiasi parvenza di umanità. L'unione stessa fra violenza ed erotismo qui non diventa mai pratica sadomasochistica, ma piuttosto l'inerte coazione a ripetere di gesti freddi e glaciali nella loro disumanità apparente. Non c'è piacere nella pratica amorosa e violenta di questi due corpi, ma solo l'esecuzione quasi militaresca di una pantomima che diventa danza asettica e crudele.

Ma è nella sua ultima opera, *Rubber Johnny* (2005), che Cunningham scandaglia ancora più a fondo il suo immaginario oscuro e infantilmente perverso, prendendo in esame, forse non a caso, non più corpi altrui ma il proprio. Girato interamente in video, questa opera si attesta come la più tecnologicamente interessante della produzione del regista inglese, e quella in cui l'autonomia, stilistica e di mezzi, raggiunge il massimo livello.

Cunningham si trasforma in un disabile macrocefalo costretto su una sedia a rotelle: apparentemente abbandonato in una specie di cantina, ha come sola compagnia un cane. Ma in realtà, non sappiamo bene se nei suoi sogni o nella realtà, diventa una specie di eroe da videogiochi che evita e contrattacca velocissimamente una serie di raggi luminosi proveniente dal fuori campo. Nel frattempo assume cocaina e diventa sempre più veloce, tanto da schiantare la testa su superfici trasparenti, perdendo letteralmente brandelli di carne. Ogni tanto il padre apre la porta dello scantinato per rimproverare Rubber Johnny, ma appena questi rimane da solo il gioco ricomincia.

Tutto girato con telecamera e raggi infrarossi (lo stesso effetto usato da Bill Viola per il suo *The Passing*, del 1991, e usato sempre più spesso da molti registi cinematografici come Mike Figgis), il video affronta ancora una volta il tema della deformazione del corpo. Così come spesso avviene nei video di Cunningham, compaiono il tema della prigionia e della lotta dei diversi, dei "mutati", contro il mondo delle persone "normali". A prima vista disturbante e violento, in realtà questo strano supereroe-disabile ci mostra come il mondo della fantasia, che può essere anche crudele e violento, è pur sempre un gioco che può salvare gli animi dall'orrore del quotidiano. Certo: si tratta di un gioco disperato.

Contrariamente a molta arte contemporanea che sta trattando il tema della mutazione, e a molti artisti che usano in modo anche violento il proprio corpo come oggetto artistico, la feroce carica d'irrisione che il regista inglese opera su di sé qui raggiunge il limite del suicidio. In effetti, più che un avatar visionario, *Rubber Johnny* sembra un'allucinata visione *post mortem* dell'artista, come se il suo interesse, a volte macabro, per la mutazione avesse avvolto il suo stesso corpo, senza via di ritorno, senza alcuna possibilità di fuga, rappresentando anche, inevitabilmente, un punto di non ritorno per l'estetica stessa di Cunningham. E in effetti *Rubber Johnny*, nonostante tutto, rimane chiuso nello scantinato, forse per sempre.

6.1.2 Michel Gondry

Michel Gondry ha un passato di musicista, ma soprattutto di animatore: è interessante notare come molti autori della "nuova generazione" di registi di video musicali abbiano un passato legato al fumetto o al disegno e all'animazione tradizionale. Dal punto di vista stilistico Gondry deve molto all'estetica di Rybczynski.

Il regista francese lavora su una serie di scelte formali apparentemente diverse fra loro ma che insieme restituiscono agli occhi dello spettatore un mondo infantilmente visionario, sicuramente meno minaccioso di quello di Cunningham. In molta video-musica, l'immaginario, dichiaratamente infantile, domina l'estetica dei registi più creativi. Tutte le differenti modalità di elaborazione delle immagini che Gondry adotta, puntano a creare un universo labirintico, dove il corpo si muove in uno spazio caleidoscopico. Per ottenere questo effetto spesso il regista ricorre a set veri, molto elaborati dal punto di vista scenografico, mentre in altri casi usa il *compositing* digitale.

I suoi set, più che rappresentare scenari verosimili, sono spesso palchi teatrali filmati: i fondali sono a vista, gli sfondi sono retroproiezioni, gli oggetti di scena appaiono evidentemente posticci, l'ambientazione è dichiaratamente teatrale. Il regista è stato per anni il creatore dei video musicali di Björk, e ha contribuito non poco a costruire l'immagine tipica della cantante islandese, quella di un folletto infantile "caduto" dal mondo dei sogni o delle fiabe in quello degli adulti. *Human Behaviour* (1993) è una sorta di manifesto dello stile teatrale di Gondry: Björk si perde in un bosco dove si aggirano un cacciatore e un orso, ma tutto sembra fatto

di carta. In *Army of Me* (1995) l'ambientazione è una metropoli futurista ispirata a *Brazil* di Terry Gilliam, dove Björk compie una sorta di viaggio iniziatico per risvegliare con una bomba l'uomo che ama, congelato in una teca dentro un museo. *Hyperballad* (1996) è invece un affascinante video meno vincolato a un'idea narrativa: un vero e proprio omaggio al viso di Björk che diventa una sorta di statua fluttuante dentro scenari fatti di immagini da videogioco low-tech, specchi, fotografie in sequenza, il tutto giocato su un'idea di circolarità dei movimenti di macchina.

Il risultato migliore della collaborazione fra Michel Gondry e Björk è sicuramente *Bachelorette* (1997), una metafora suggestiva del paradosso che si può creare quando la fantasia viene meccanizzata e mercificata, e un video che più di ogni altro svela il desiderio del regista francese di giocare con spazi caleidoscopici che ritorcono anche la narrazione in spirali incontrollabili. Björk trova in un bosco un libro magico con le pagine bianche che si scrivono da sole: la cantante esegue le indicazioni del libro, quindi si reca in una grande città, e trova un editore che le pubblica il libro e un regista che trasforma il testo in un'opera teatrale. Fra il regista e la cantante nasce una storia d'amore. Tutto è coronato dal successo, ma qualcosa nel meccanismo si inceppa, in una interessantissima *mise en abîme* narrativa.

Poiché il contenuto del libro è la medesima storia che vediamo come spettatori, ovvero quella di Björk che trova il libro, va nella metropoli, lo pubblica, conosce il regista ed è la protagonista dello spettacolo, si vedono palchi sempre più piccoli che si aprono in teatri dove si mette in scena la storia, ospitando sempre gli stessi personaggi impersonati da attori via via sempre più brutti. Ma qualcosa nella storia finalmente cambia: la cantante e il regista si lasciano, il libro si cancella da solo, tutti buttano i libri oramai inservibili: è la rovina. Tutti gli ambienti sono invasi da rami e foglie che si riprendono il libro magico. Il video è un'interessante critica alla serializzazione del mondo dei media e del mercato che, una volta trovata una formula, tendono a reiterarla fino a esaurirla. Anche in *Joga* (1997) Gondry lavora sulla circolarità, questa volta di affascinanti paesaggi intorno ai quali il punto di vista vola verso l'immagine digitale di Björk che apre il suo torace, per farci vedere il suo interno, anch'esso costituito da paesaggi in movimento.

Si è accennato prima al fatto che il desiderio di visualizzare la

continuità spesso in Gondry diventa vero e proprio pianosequenza. Il più interessante è quello usato per un gruppo sempre appartenente all'area elettronica, i Massive Attack, nel video *Protection* (1995). Qui il regista francese costruisce un vero palazzo con una serie di stanze: la telecamera veleggia sugli ambienti a vista, mostrandoci la vita quotidiana di un certo numero di personaggi. In realtà, da un certo punto in poi, lo spettatore si accorge che c'è qualcosa di strano nel comportamento dei corpi che abitano le stanze: infatti, il palazzo è costruito in orizzontale, quindi tutte le persone sono sdraiate, e la sensazione che stiano in piedi dipende unicamente dal punto di vista della telecamera. Altro virtuosismo interessante è il video *Sugar Water* (1996) per i Cibo Matto, dove in uno schermo diviso in due si inseguono due pianosequenze le cui vicende si incrociano: in questo caso Gondry usa l'immagine in reverse per spiazzare ancora di più lo spettatore.

Ma i video più interessanti prodotti da Michel Gondry sono quelli realizzati per il gruppo di musica elettronica Chemical Brothers. Svincolato da obblighi narrativi e dalla necessità di visualizzare il gruppo, il regista francese libera la sua fantasia. In *Let Forever Be* (1999) Gondry mostra la sconcertante fusione del mondo dei sogni e della realtà che alberga nella mente di un personaggio femminile. Il mondo della realtà è rappresentato da riprese in video, piuttosto sporche e traballanti, in cui la protagonista compie semplici azioni quotidiane: si alza, va al lavoro a piedi (è una commessa di un negozio di profumi in un ipermercato), parla con i clienti, e così via, mentre il mondo dei sogni è rappresentato da riprese in pellicola in cui la protagonista, che diventa una danzatrice, e tutto ciò che la circonda sono moltiplicati sette volte. Questo effetto è ottenuto grazie all'utilizzo di sette danzatrici molto simili, mentre la composizione del set e gli effetti di transizione sono usati per passare dal mondo dei sogni a quello della realtà e viceversa, costruendo uno spazio labirintico e vorticoso. Il video è un interessante omaggio alle tecniche di scomposizione del quadro ottenibile tramite effetti ottico-meccanici, come il caleidoscopio, ma è anche un divertito riferimento all'immagine cardine della videoarte, il feedback. Anche in questo video il regista francese fa ampio uso delle immagini in reverse, e l'effetto sullo spettatore è quello di un vero e proprio spaesamento percettivo.



22. Michel Gondry, *Let Forever Be*, 1999
(Chemical Brothers)

Star Guitar (2002) è un altro video che sconcerta per la sua apparente semplicità. A prima vista sembra essere un pianosequenza effettuato dal finestrino di un treno in movimento. In realtà, a guardare bene il paesaggio rappresentato, vi sono delle moltiplicazioni di parti dell'ambiente piuttosto poco realistiche, ma soprattutto: gli elementi del paesaggio vanno a tempo di musica, ovvero tutti gli oggetti sfrecciano davanti al finestrino in perfetta sincronia con alcuni elementi ritmici del brano musicale. *Star Guitar* è un video esemplare del modo in cui la pratica del *compositing* è in grado di creare collage irreali a partire da immagini preesistenti. Del resto, lo stile di Gondry si sta concentrando sempre di più sull'uso di effetti digitali, ma nascondendoli agli occhi dello spettatore, o rendendoli visibili solo a uno sguardo attento o a una seconda visione del video. Lo spazio creato dal regista francese è ovviamente fittizio, in quanto tende all'infinito, almeno in alcune sue parti, e in quanto geometricamente adattato alla ritmica del brano. È uno spazio musicale, o la rappresentazione non astratta ma ritmica di un brano musicale. Grazie a questa ambivalenza fra reale e fittizio, tra verosimile e artificiale, Gondry riesce a superare i limiti spazio-temporali e a creare dei non-luoghi artificiali, ricostruiti attraverso la tecnologia, che sembrano proiezioni mentali, sogni, ma soprattutto ricordi.

6.2 Narrazioni surreali

La linea narrativa e pseudocinematografica si è diffusa anche nei video di musica elettronica, con una spinta innovativa in più rispetto ad altri generi musicali. Come diceva Rybczynski, nella gran parte dei casi, i registi che padroneggiano bene il linguaggio dei video musicali a un certo punto vogliono dimostrare di essere in grado di fare film. Con una differenza rispetto agli anni Ottanta: in questo momento l'estetica di molto nuovo cinema è già di per sé contaminata dal mondo dei video musicali, e quindi molti registi che arrivano da questo ambito e che hanno provato a fare film, con alterne fortune, come Michel Gondry, David Fincher, Mark Romanek, Jonathan Glazer, Spike Jonze, e tanti altri, hanno trovato nel cinema non più un terreno fertile, ma già abbondantemente "fertilizzato" dal germe del video musicale.

La musica elettronica, spesso suggestiva di per sé ed evocativa di situazioni o immagini, rende i registi più coraggiosi nel tentare percorsi narrativi brevi che non sono più il "piccolo film" tipico degli anni Ottanta, ma qualcosa che ha a che fare con quella frammentazione o sospensione del racconto, tipica di molta letteratura moderna.

Hey Boy Hey Girl (1999), diretto dal duo Dom&Nic per i Chemical Brothers, si caratterizza per la linearità del racconto, con tinte surreali se non grottesche, e per un montaggio che dichiaratamente non segue, se non in rarissimi casi, la linea ritmica del brano. Una bambina, durante una gita scolastica, è stranamente attratta da un libro in cui si mostrano dei disegni di ossa: insieme alla classe va a visitare un museo di paleontologia da cui rimane affascinata. Un suo compagno crede di spaventarla indossando un teschio di plastica: in realtà la bambina gli prende la maschera, se la mette e comincia a inseguire il bambino per le scale del museo, inciampando e fratturandosi un polso. La bambina è in bagno, si guarda allo specchio, si tocca il viso, per un attimo un teschio sostituisce il suo volto, e subito dopo la vediamo adulta, nel bagno di una asettica discoteca, in cui tutti bevono acqua. La ragazza incontra vari personaggi, ma inevitabilmente li vede come degli scheletri, fino al punto che tutti i ragazzi che ballano, compreso il dj, diventano degli scheletri in movimento. La ragazza esce dal locale, prende un taxi, e il conducente, come da copione, è uno scheletro.

Il video, nella sua semplicità quasi "chirurgica", in realtà può avere molteplici sottotesti. Qual è il mistero che si nasconde dietro

alla strana capacità visionaria della ragazza? Soprattutto, perché ostenta un'aria di superiorità divertita nei confronti del "mondo della carne" che la circonda? Ovviamente il video non dà risposte chiare, ma solo suggestioni: il senso di morte, che viene evocato dalle figure archetipiche del teschio e dello scheletro danzante, viene scatenato dalla protagonista con un gioco che sembra innocuo e infantile; questa figura femminile, algida e magra, si aggira in un mondo che sembra non capire la fragilità che lo sorregge.



23. Dom&Nic, *Hey Boy Hey Girl*, 1999
(Chemical Brothers)

Un altro video dagli intenti narrativi e che sfrutta in maniera molto intelligente la modalità di gestire visivamente una storia solo attraverso la soggettiva è *Smack My Bitch up*, realizzato nel 1997 da Jonas Akerlund per il gruppo Prodigy. La soggettiva ci mostra le avventure notturne di un personaggio drogato, alcolizzato e rissoso che semina paura e distruzione: man mano che il video procede, la visione del personaggio diventa sempre più distorta. Infine il misterioso protagonista entra in un locale di spogliarelliste, ne adescia una, la porta a casa sua (dove all'inizio del video si era notato un "vezzoso" letto con lenzuola rosa-shocking), compie un pirotecnico amplesso e sviene sul letto, sfinito. Ma per un attimo, uno specchio ci svela finalmente l'identità del personaggio: è una donna, magra, bionda, con il rossetto sfatto sul viso. Al di là dell'intento volutamente provocatorio, il video è linguisticamente interessante, innanzitutto per l'utilizzo di una tecnica, come la soggettiva, a fini

espressivi. È la soggettiva, in effetti, a strutturare e reggere l'esile trama, tutta volta al rovesciamento percettivo finale, ma è soprattutto il trattamento dell'immagine e gli sfasamenti delle forme che si avviluppano sempre di più a costituire una visione allucinata del mondo, a rendere questa rutilante soggettiva un lisergico omaggio a tanta videoarte.



24. Jonas Ackerlund, *Smack My Bitch Up*, 1997
(The Prodigy)

Anche *Angel*, un video realizzato da Walter Stern nel 1998 per i Massive Attack, sfrutta un'idea narrativa semplice per giungere a un interessante colpo di scena finale. Come si era già accennato prima nel caso di Rybczynski, l'immagine della folla che corre è molto ricorrente nell'ambito videomusicale, e permette di usare i musicisti senza farli necessariamente recitare. Un uomo di colore esce dalla sua macchina in un parcheggio sotterraneo e si avvia verso l'uscita. Spunta un uomo che si avvia nella stessa direzione dietro di lui, poi un altro, e un altro ancora: l'uomo comincia ad avere la sensazione di essere seguito. Nel frattempo una piccola folla si forma dietro al protagonista che, preso dal panico, comincia a scappare, mentre alle sue spalle le persone continuano a crescere e a correre nella sua direzione. Ad un certo punto, di fronte a un muro che blocca ogni via di accesso, il protagonista si gira per fronteggiare gli inseguitori. Dopo un lungo scambio di sguardi, inaspettatamente, l'uomo comincia a muoversi verso la folla, che arretra: poi inizia a correre e tutti gli inseguitori si girano per scap-

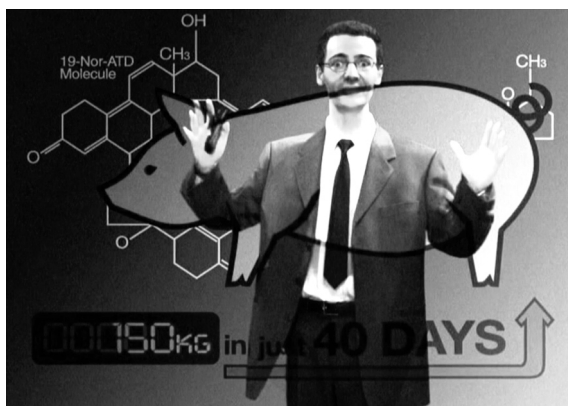
pare. Un'immagine dall'alto ci svela che la folla è diventata smisuratamente grande, composta da centinaia di persone.



25. Walter Stern, *Angel*, 1998
(Massive Attack)

Il video, che sfrutta in maniera molto abile il rallentatore, un effetto poco usato in un ambito che vive di velocità, è un piccolo saggio di suspense che si scioglie nel colpo di scena finale. Walter Stern costruisce una situazione pseudonarrativa che diventa inevitabilmente metafora: qui il tema che diventa visione è la paura, la solitudine (la paura della folla è tipica di chi è solo), ma anche la capacità di riscatto del singolo nei confronti della moltitudine che aggredisce, dell'uomo solo che può fronteggiare il gruppo, caratterizzato nel video in maniera inquietante essendo tutti vestiti di nero, come se fossero in divisa.

Itsu (2003), realizzato per il duo dei Plaid dal gruppo di registi Pleix, è un'opera esemplare per la gestione della narrazione, pur ponendosi questioni di tecnologia. Il video è completamente realizzato con una tecnica molto semplice, ma frutto di una scelta stilistica precisa: quella di rimanere in un ambito a metà fra la ripresa dal vero e il cartoon. I personaggi sono reali, ma trattati come se fossero fotografie in movimento: i loro movimenti spesso sono semplici loop o brevi morphing, mentre gli sfondi sono tessiture grafiche essenziali, che li descrivono in modo stilizzato; la finzione dell'accostamento dei vari elementi è dichiarata fin dall'inizio, e conferisce a tutta l'opera una patina di plastica, di eccessiva pulizia. L'intento di fondo è quello di deridere l'estetica di un certo tipo di pubblicità interna aziendale, i cosiddetti "istituzionali", e infatti l'intera vicenda del video è ambientata in una struttura industriale che si occupa di carne di maiale, la Pork Corp.



26. Pleix, *Itsu*, 2003 (Plaid)

Il video inizia mostrandoci la classica sala riunioni, nella quale due donne e tre uomini stanno assistendo alla relazione di un collega: il videoproiettore sciorina schermate in cui i dati di vendita sono eccezionalmente buoni; si susseguono grafici in cui si vedono le linee salire sempre di più, e la crescita dell'azienda arrivare a livelli mai visti. Chi sta mostrando i grafici comincia ad avere delle visioni: i dati di crescita diventano metafore sessuali, i colleghi cominciano ad ammicciare fra loro, improvvisamente indossano maschere di maiali sul viso, mimando ridicoli atti sado-maso; sui tavoli appaiono hot-dog, salami e prosciutti. Dai grafici sempre più distorti, che diventano parte integrante del video, si intuisce che l'azienda sta usando prodotti chimici per aumentare forzatamente la capacità di accoppiamento dei maiali, fino a quando uno dei colleghi, forse anch'egli in preda al delirio, ha un'idea geniale. Prende degli strumenti da macellaio, uccide i colleghi, ne tritura la carne, e lancia la nuova moda: i maiali diventano animali domestici, mentre è chiaro da ciò che raccontano le immagini che è l'essere umano a diventare "carne da macello". Una serie di prime pagine di giornale testimonia il successo dell'idea.

Il contesto narrativo, che di per sé potrebbe produrre immagini truculente, in realtà è condotto all'insegna del sarcasmo visivo, grazie alle scelte stilistiche, cui abbiamo già accennato. Mentre in un primo momento i grafici e l'azione stanno su due livelli visivi diversi, man mano che la storia procede i due ambiti si confondono sempre più, e conducono la narrazione in maniera ironica e

suggestiva. E nonostante velocissimamente si intuiscono immagini violente, nel momento in cui il collega uccide gli altri e li tritura, la sensazione è che tutto sia molto "normale", frutto di un'ennesima scelta di mercato, dominato da schede, cifre, schermate dallo stile allegro e dalla grafica semplice e accattivante.

6.3 Animazioni digitali tra figurativo e astratto

La musica elettronica ha definitivamente consacrato l'ingresso dell'animazione nella programmazione di MTV e del mercato videomusicale. Qui l'antico e il moderno possono convivere senza traumi, per cui si possono vedere opere realizzate ancora con la pixillation, cartoon 2D realizzati al computer, complesse elaborazioni 3D, grafica in movimento, o la combinazione di una o più di queste scelte tecniche e stilistiche. In questo caso il rapporto fra musica e immagini è molto più diretto, tanto che le due bande, quella sonora e quella visiva, possono essere considerate un insieme unico. Figurativi o astratti, i video musicali animati hanno sancito anche in questo campo la nascita di un nuovo genere che travalica il confine dell'ambito prettamente videomusicale, tanto che spesso le medesime opere compaiono, oltre che sugli schermi di MTV, anche in festival specializzati dedicati all'animazione.

Giles Thacker, animatore e vj, è il regista del video *Tension* (2004), realizzato per il duo di musica elettronica Orbital, dove la scelta stilistica del passo uno corrisponde alla messa in scena di tecnologie e macchinari vecchi: lampade, elettrodomestici, cavi e prese elettriche fuoriescono da una cassetteria di legno animata e prendono vita in un caleidoscopio di luci e colori. Il video sembra una versione moderna del celebre *Ballet mécanique* di Fernand Léger (ma la cassetteria ha un evidente riferimento ai quadri di Salvador Dalí), tanto che gli oggetti in alcuni tratti sono gli stessi, con l'unica differenza che nel film del pittore francese il modo in cui vengono ripresi gli oggetti compongono una fantasia astratta, mentre qui è l'affollarsi disordinato delle forme a determinare la sensazione di una esplosione di luci. Ovviamente, per molti registi che usano l'animazione, il riferimento alle avanguardie artistiche, soprattutto alla pittura cubista e surrealista, è quasi obbligato.

Jean-Luc Chansey, già autore di alcuni promo per i Residents, è il regista di un affascinante video per i Plaid, *Eyen* (2001). L'autore mescola abilmente disegni realizzati con uno stile scarno, quasi scarabocchiato, con strutture più complesse realizzate in computer

grafica, combinando bianco e nero e colore. Una cittadina triste, abitata da personaggi filiformi, è sormontata da un'enorme fabbrica dentro la quale girano catene di montaggio che trasportano pezzi di corpi e altri oggetti. Un viso a occhi chiusi viene trasportato in una sala dove due enormi elettrodi gli scaricano nelle tempie note musicali: il viso apre gli occhi, vede l'ambiente che lo circonda, e infine compare, come un corpo ricostruito, sulla soglia della porta dell'enorme fabbrica, a osservare la città. Enigmatico e dominato da una sorta di senso di mite cupezza, come è nello stile del regista francese, il video è uno delle sue migliori opere.



27. Jean-Luc Chansey, *Eyen*, 2001 (Plaid)

La strada del cartoon digitale, oramai attraversata da molto nuovo cinema d'animazione, è ovviamente presente anche nell'ambito videomusicale, con esempi non sempre interessanti. Un autore che presenta uno stile grafico degno di nota e che incasella strutture paranarrative interessanti è sicuramente Monkmus, artista americano d'origine ma canadese di adozione, che per il dj Kid Koala ha realizzato due video, *Fender Bender* (2000) e *Basin Street Blues* (2003). Entrambi i video sono realizzati animando digitalmente disegni veri realizzati con diverse tecniche (carboncino e matita essenzialmente) con uno stile ironico e scanzonato. Come si è già detto più volte, i registi che realizzano questo tipo di opere hanno il delicato compito di conferire un'immagine a della musica che in partenza non ce l'ha: in questo caso Monkmus visualizza in maniera intelligente lo stile di Kid Koala, un misto di generi vari che gravitano intorno al mondo del jazz, ma che vengono rielaborati in modo ironico e in qualche caso demenziale.



28. Monkmus, *Fender Bender*, 2003
(Kid Koala)

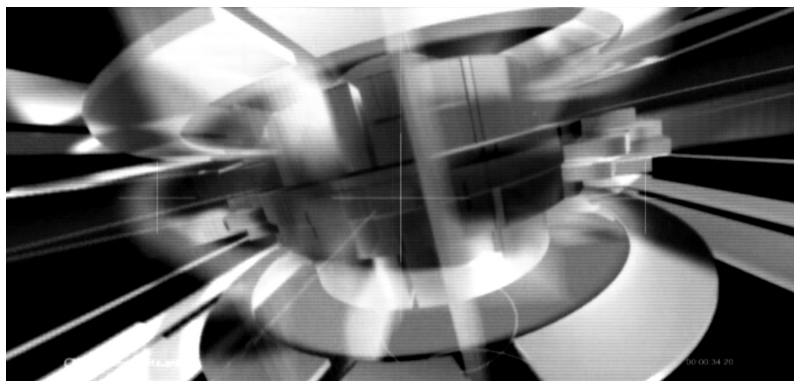
Basin Street Blues usa tutti i canoni della “musica da funerale jazz” di New Orleans, ma i suoni distorti, le frasi musicali interrotte e i bruschi cambiamenti di ritmo rendono l’atmosfera spezzata, continuamente interrotta. E infatti Monkmus si immagina un funerale con la classica orchestrina dominato da un’atmosfera surreale e tragicomica. Innanzitutto, il morto è un vecchio ubriacone dalla testa del quale escono dei corvi; durante il funerale i portantini della bara cominciano a volare, alcuni animali si gonfiano per diventare enormi palloncini, una serie di scarafaggi invadono le strade per spiccare anch’essi il volo, insieme a buona parte del corteo che, improvvisamente, perde peso e comincia a levitare. Mentre tutti sono per aria, un corvo atterra sul tetto di una casa. Questo video è realizzato con una tecnica un po’ più complessa di altre opere dell’artista americano, per cui tutti i personaggi sono animati ma appaiono molli, come immersi nell’acqua, e lo stile è più pulito e preciso.

6.3.1 Un autore “astratto”: Alexander Rutterford

Un nome spicca su molti altri artisti che stanno lavorando nel campo dell’animazione astratta: Alex Rutterford. Egli realizza video astratti che, in accordo con una certa tradizione sperimentale (quella classica dei fratelli Whitney, ma anche molte opere tradizionali di Norman McLaren e di Fischinger), sono una vera e propria visualizzazione della forma-musica, nel senso che ogni porzione dell’imma-

gine è perfettamente sincronizzata a parti musicali o a singoli strumenti. Questa tendenza è confermata da una delle sue prime opere personali, non prodotte nel campo videomusicale, *Monocodes*, del 2000, dove una serie di suoni sono visualizzati da un gruppo di pattern luminosi bidimensionali che scivolano orizzontalmente su una schermata fissa fatta di piccole griglie, quadrati e linee sottili. Stupiscono da subito il gusto grafico e cromatico innovativo e originale, e la capacità di controllo delle forme astratte che non sono rigidamente gestite, bensì dotate di uno strano movimento "interno", tremolante, che conferisce loro una strana vitalità.

Gantz Graf, realizzato per gli Autechre nel 2002, è sicuramente un'esperienza visiva fuori dal normale. Un agglomerato metallico tridimensionale, fatto di diverse parti incastrate fra loro, si muove in uno spazio costellato da griglie sottili e puntatori dal sapore vagamente militare. L'immagine è trattata come se fosse vista da un monitor, per cui si intravede la trama fine dello schermo. Ogni singola parte della struttura si muove compulsivamente, seguendo in maniera anche violenta l'andamento della musica: il risultato è una sorta di danza selvaggia di una costruzione astratta ma solida che cambia struttura, produce luce, genera forme fredde di energia. Monocromatico, musicato da un brano violento e tagliente, il video ha una sorta di strano calore, e non si attesta come una mera prova di stile o di perizia tecnologica, bensì trasmette un'atmosfera ansiogena, primitiva, vitale e robotica allo stesso tempo.



29. Alexander Rutherford, *Gantz Graf*, 2002
(Autechre)

Verbal, realizzato sempre nel 2002 per Amon Tobin, lavora invece su un'abile miscela di forme astratte e referenziali. Il frenetico brano musicale viene visualizzato come una folle corsa di automobili, ambientato in uno spazio tecnologico e scuro: il sincronismo con le parti musicali questa volta viene effettuato attraverso una mutazione cangiante delle superfici delle macchine, che ritmicamente mostrano parti della loro struttura interna insieme a fasci colorati. Inoltre, tutti gli incidenti, le scintille provocate dal contatto delle automobili e altri espedienti visivi diventano il pretesto per ulteriori momenti di sincronizzazione con la ritmica musicale. Questo video, dal punto di vista formale, è quasi il negativo di *Gantz Graf*: quanto quest'ultimo è monocromatico e luminoso, tanto *Verbal* è scuro, buio, e attraversato solo a tratti da scie luminose e colorate che costituiscono anch'esse una sorta di danza astratta di forme in movimento.

Il terzo video dell'artista inglese, per quanto interessante, non è realizzato per un gruppo di musica elettronica e quindi non viene trattato in questa sede, ma ne segnalo comunque l'esistenza: si tratta di *Go to Sleep* (2003) per i Radiohead, una sorta di metafora digitale "post-Twin Towers": in una fredda e anonima città, una folla grigia di persone affaccendate cammina nervosamente per le strade, mentre intorno i palazzi crollano rovinosamente. Ancora una volta, un'interessante prova di ibridazione fra computer grafica astratta e referenziale.

6.4 Visual

Le immagini associate alla musica non vivono solo nello spazio concesso ai palinsesti delle televisioni specializzate, ma anche e soprattutto dal vivo, durante i concerti. Alcuni gruppi musicali hanno posto l'accento sulla "visualità" delle loro esibizioni live, andando al di là della tradizione per cui bastano vestiti sgargianti, luci colorate e magari una scenografia un po' vistosa, andando invece a teatralizzare il più possibile il concerto, trasformandolo in un evento o inserendo vere e proprie proiezioni di immagini. In un'epoca in cui le tecnologie preposte all'immagine erano ancora costose, il teatro è stato il punto di riferimento per molti artisti musicali che volevano trasformare il proprio live in un'esperienza più complessa, e in questo campo i Genesis prima e Peter Gabriel poi, senza dimenticare le stralunate esibizioni dei Residents o gli pseudo-musical di Alice Cooper, sono stati coloro che più hanno sperimentato questa tendenza. Ma già i Pink Floyd "coloravano" il proprio palco con proie-

zioni di diapositive, per arrivare in breve tempo a usare immagini in movimento. Oggi vedere un concerto senza immagini è diventata un'esperienza rara, tanto si è diffusa la pratica dei visual, ovvero l'utilizzo di film o video proiettati o trasmessi nei più differenti modi, dal vivo o non, durante i live.

Contemporaneamente il diffondersi della musica dance in spazi non più identificabili come le classiche discoteche, ma in luoghi meno connotati come i club e i rave, ha inaugurato la nascita di un nuovo modo di usare le immagini dal vivo: il cosiddetto vjing. Il termine vj non è altro che una derivazione di dj, e in effetti questa pratica è connessa in modo molto stretto a "seguire la musica" con le immagini, fornendo un tappeto visivo che spesso non pretende l'attenzione di chi guarda, e che ha una funzione, come direbbe Brian Eno, più che altro ambientale. Il dj ha il compito di far ballare la gente, mentre il vj fornisce un contesto visivo, ritmico, cromatico e luminoso che accompagna la musica senza necessariamente interpretarla. Del resto, con il successo ottenuto da alcuni dj come i Chemical Brothers, a un certo punto è nato il problema di rendere interessante una loro esibizione dal vivo di fronte a un pubblico sempre più ampio. Poiché non è tanto avvincente vedere un palco con due persone che lavorano dietro alle proprie consolle, si è risolto il problema realizzando dei live con videoproiezioni sempre più grandi. Con inevitabili riflessioni sul mercato della musica: costa molto meno portare in tour due persone che mixano musica già ampiamente preparata, con le loro attrezzature audio e video, piuttosto che un gruppo formato da quattro, cinque persone, coi loro relativi strumenti, tecnici del suono e così via...

Con l'avvento e la maggiore diffusione di differenti stili musicali legati all'elettronica, e soprattutto col dilagare della "musica dei dj", non vincolata a un fine strettamente associato al ballo, inevitabilmente anche il ruolo del vj è cambiato, liberandosi da una sorta di subalternità rispetto ai bpm imposti dai piatti, e diventando parte integrante di un flusso audiovisivo in cui musica e immagini dialogano fra loro, combinandosi e scambiandosi suggestioni, atmosfere, sincronicità e asincronicità. "Suonare le immagini" e "immaginare i suoni": spesso questo è il compito di chi dal vivo produce musica e chi, sempre dal vivo, produce o rielabora immagini, per cui spesso l'unione di queste due componenti determina la nascita di veri e propri spettacoli audiovisivi dal vivo, difficilmente classificabili, in cui la musica è colonna sonora delle immagini, o le immagini sono la

traduzione in forme della musica. Forse non è un caso che, sempre in questo periodo, stiano proliferando le sonorizzazioni dal vivo di film muti, spesso rimusicati da artisti elettronici: in effetti la diffusione dei visual e del vjing ha recuperato dalla memoria del nostro patrimonio visivo una pratica, se vogliamo, vecchia, ovvero quella di vedere un film muto con musica dal vivo, situazione che era la norma nel periodo in cui il cinema non era ancora sonoro. Con tutte le differenze del caso, ovviamente.

In questo campo, che nasce già digitale, il discorso sull'interattività tecnologica fra il medium immagine e il medium suono diventa quasi subito fonte di discussione, sperimentazione e ispirazione, per cui alcuni tentativi già molto all'avanguardia, ma lasciati in sospeso, dalla coppia di videoartisti Steina e Woody Vasulka hanno trovato il loro compimento nell'attività di artisti più giovani e già immersi nella cultura del digitale. Fare un discorso di sistematizzazione della miriade di esperienze che si stanno vedendo in questi ultimi anni è un compito arduo e soprattutto prematuro, ma nel mare magnum che si agita in questo settore ci sono già autori che si stanno imponendo come interessanti. Dei Lynn Fox ho già parlato nel quarto capitolo: questo è sicuramente un collettivo degno di nota, ma stanno spuntando anche singoli artisti che combinano in modo intelligente le dinamiche del vjing con l'idea del visual, creando degli ibridi interessanti.

6.4.1 Bob Jaroc e i Plaid: Greedy Baby

Greedy Baby (2006) è il titolo di un cofanetto contenente un cd e un dvd (con audio 5.1) del gruppo elettronico Plaid, che è già stato nominato più volte in questo capitolo, in cui sono raccolti alcuni pezzi musicali accompagnati da immagini realizzate da Bob Jaroc come visual per le esibizioni live del gruppo.

Bob Jaroc è un artista multidisciplinare che si esprime attraverso linee stilistiche piuttosto differenti: recupera l'uso della pellicola e un certo gusto *rétro* dell'immagine, contaminandola comunque con le nuove tecnologie, ma realizza anche video fatti interamente in grafica 2D, ampiamente postprodotti in digitale, e anche cartoni animati digitali, con un'impronta molto personale e un gusto per la denuncia che sempre più raramente si vedono in operazioni simili, più inclini all'effettistica pura o all'assenza di significato a favore della pura forma, e neanche troppo curata stilisticamente.

Nel primo brano, *I Citizen the Loathsome*, una serie di carrelate su ambienti metropolitani notturni, viene montata a ritmo di musica. In realtà sono foto postprodotte in digitale, con vari effetti che conferiscono loro una strana prospettiva, "sporcate" da bagliori ed effetti di *lens flare* (già usati da Cunningham) che qui simulano la presenza di un obiettivo in movimento, mentre in realtà gli oggetti sono tutti immobili. Associato alla musica, questo visual presenta una metropoli claustrofobica e oscura, quasi minacciosa, dove si respira un'aria di guerra incipiente. In realtà, come vedremo, la denuncia della guerra è un tema costante nei visual di Jaroc.

The Launching of Big Face è invece un raffinato esempio di computer grafica astratta, mimetizzata da effetti che la fanno sembrare un disegno su carta, in cui una serie di linee sottili e tremolanti vanno a comporre delle forme che richiamano le famose macchie di Rorschach. Di nuovo, il "disegno" segue la musica ma, come nel caso di Rutterford, si tratta di una "sincronia interna" alle forme, molto poco evidente se non a uno sguardo attento. In realtà è come se l'immagine pulsasse in alcune delle sue componenti seguendo le linee ritmiche di alcuni strumenti, conferendo alla forma astratta una sensuale vitalità.

The Return of Super Barrio, realizzato in collaborazione con l'artista visivo David Ward, è un cartoon digitale ironico e graficamente interessante su un personaggio realmente esistito in Messico, Super Barrio, un lottatore di wrestling mascherato che si è battuto a lungo in difesa dei diritti civili e della libertà del popolo messicano. Nel visual, che qui ha tutte le caratteristiche di un vero e proprio video musicale, si vede Super Barrio battersi con una serie di personaggi grotteschi, un classico americano biondo muscolosissimo, la Lega delle Corporazioni rappresentata da un uomo a forma di polipo che combatte a suon di dollari, un robot, Mediatron, fatto di telecomandi e schermi televisivi, e infine un temibile generale dell'esercito messicano. Sull'orlo della sconfitta, Super Barrio si nutre del favore del popolo (rappresentato dall'immagine in cui la maschera di Barrio compare sui volti del pubblico che assiste al combattimento), e riesce a vincere tutti. *L'happy ending* e lo stile generale del video, scanzonato e ironico, viene stemperato dalla musica che comunica qualcosa di nostalgico e forse di irraggiungibile, per cui il video ha un'atmosfera non univoca e sicuramente non retorica.

E.M.R. invece è un visual in cui si vedono meglio le ascendenze

cinematografiche di Jaroc, in particolare le sperimentazioni di Stan Brakhage. Una lunghissima dissolvenza da nero ci mostra un bosco notturno illuminato da un faro, per poi arrivare ad affascinanti evoluzioni astratte fatte di riflessi d'acqua ripresi da molto vicino, fumo e altri elementi naturali trasfigurati dalla macchina da presa. Inutile dire che l'acqua è l'elemento che attraversa, quasi come un archetipo, tutta l'avanguardia visiva in movimento: qui è trattata con un certo tasso di originalità, perché viene sfruttato, di nuovo, come elemento ritmico e di disturbo visivo rispetto alle altre immagini.

Superpositions è un omaggio all'immagine cardine di molti vj: il caleidoscopio. Eppure, anche in questo caso, Jaroc riesce a reinterpretare con elementi di originalità una forma ormai veramente "consumata" dai vj. Infatti i caleidoscopi che egli costruisce per questo brano sono stranamente organici: sembrano fatti di cellule, hanno un calore e una colorimetria che la computer grafica non riesce a simulare e soprattutto, come nel caso di *The Launching of Big Face*, il loro muoversi a tempo non è affatto scontato, anzi raggiunge un livello di ipnosi e di fascinazione che raramente le immagini astratte riescono a ottenere.

To è un video molto semplice dal punto di vista tecnico, ma raggiunge un livello di intensità visiva avvincente. Sullo sfondo della fotografia di un cielo, una serie di stormi di uccelli in controluce compie complesse evoluzioni a tempo di musica. L'apparente naturalezza della situazione visiva è contraddetta dal fatto che il cielo è, appunto, dichiaratamente una fotografia, mentre gli stormi di uccelli sono silhouette gestite digitalmente in modo da creare danze sincronizzate dal ritmo e dagli andamenti del brano musicale. Nonostante l'apparente freddezza delle intenzioni, il video riesce a dare una visione robotica e poetica della natura artificiale rappresentata.

Ma i due video più interessanti della serie, dove Bob Jaroc denuncia più apertamente le assurdità del mondo odierno e della società americana, sono *New Family* e *Crumax Rins*. Nel primo, in montaggio alternato, si susseguono alcune sequenze in cui si intuisce che qualcuno sta montando un fucile, immagini di repertorio in cui compaiono Bush e situazioni di guerra, tutte trattate in modo da sembrare confusi e rovinati spezzoni di pellicola; ma il vero leit motiv del visual è la fotografia di una persona in un ufficio, alla quale si sovrappongono, in alto a sinistra dello schermo, dei testi, delle domande, che vengono ingrandite per conquistare la pienezza del quadro, e per poter essere lette dallo spettatore.

30. Bob Jaroc, *To*, 2006 (Plaid)

Le domande sembrano una specie di interrogatorio fatto da uno psicoanalista a un suo paziente: dato che l'altro personaggio, che si intuisce essere presente all'interno della narrazione, è l'uomo che sta montando il fucile, si può comprendere che si tratta di un reduce di guerra. Il continuo altalenare fra la fotografia dell'uomo nell'ufficio e dell'uomo che sta montando il fucile crea una sorta di dialogo e di duello fra due situazioni sociali completamente diverse: chi è inserito in una situazione normale e falsamente felice e chi invece è dominato dalla solitudine. Non a caso le domande fatte al secondo personaggio appartengono al "mondo dei normali". L'alternarsi dei vari livelli visivi, insieme alla musica, crea un'atmosfera tesa e sospesa: verso la fine del visual si vede il mirino di un'arma puntare verso un'anonima coppia che passeggia in un parco e l'ennesima sporcatura di pellicola ci suggeriscono che chi sta puntando ha sparato. Un atto che rappresenta forse l'unica risposta possibile alla raffica di domande che abbiamo visto finora. Semplice e teso, questo video riesce ad abbozzare una storia di denuncia a partire da immagini pescate dall'archivio della memoria televisiva, ricombinandole in maniera intelligente.

Ma ancora più diretto e visivamente estremo è *Crumax Rins*. A prima vista sembra semplicemente una delle tante dirette della CNN sulla Guerra del Golfo che subisce un lento e inesorabile processo di accelerazione. Fin qui nulla di nuovo. In realtà, grazie

anche alle schermate testuali tipiche dell'impaginazione grafica di quell'emittente, ci si rende conto che, mentre le immagini scorrono velocissime e incontrollabili, le scritte di accompagnamento dimostrano il fatto che in realtà è passato veramente molto tempo. E infatti, una scritta finale ci svela quante ore di televisione abbiamo visto in pochi minuti: dal 19 marzo al 17 aprile del 2003, praticamente un mese di diretta televisiva. Di nuovo Jaroc utilizza un'idea semplice per visualizzare l'assurdità di una guerra senza vere immagini, ma fatta di anchorman parlanti, di prove mai provate, di parole, di eccesso di informazioni inutili, in una parola di vuoto.

Bibliografia

- Aa.Vv., speciale *The New Wave*, «Filmcritica», 315, giugno 1981.
- Aa.Vv., *Cinema, musica, cinema*, «Filmcritica», 305/306, 1983 (a).
- Aa.Vv., *Suono immagine rock*, «Segnocinema», 8 maggio 1983 (b).
- Aa.Vv., *Steina et Woody Vasulka vidéastes*, Cinedoc, Paris, 1984.
- Aa.Vv., *Music in Filmfest*, Vicenza, 1987.
- Aa.Vv., *Musiques au cinéma*, «Cahiers du cinéma», numéro special, 1995 (a).
- Aa.Vv., *Celluloid Jukebox – Popular music and the Movies Since the 50's*, BFI, London, 1995 (b).
- Aa.Vv., *Primo festival internazionale del film musicale*, Mac P5 Editore, Sanremo, 1997.
- Abruzzese, Alberto, *Il corpo elettronico*, La Nuova Italia, Firenze, 1988.
- Adorno, Theodor W., tr. it. *Dissonanze*, Feltrinelli, Milano, 1959.
- Ala, Nemesio-Fabbri, Franco-Fiori, Umberto-Ghezzi, Emilio, *La musica che si consuma*, Unicopli, Roma, 1985.
- Albanesi, Dante (a cura di), *Da Cabiria a Moulin Rouge! – Un secolo di musica per il cinema*, Cineforum, San Benedetto Del Tronto, 2003.
- Albertini, Rosanna-Lischi, Sandra (a cura di), *Metamorfosi della visione. Saggi di pensiero elettronico*, ETS, Pisa, 1998.
- Amaducci, Alessandro, *Segnali video*, GS Editrice, Santhià (VC), 2000.
- Amaducci, Alessandro, *Il video. L'immagine elettronica creativa*, Lindau, Torino, 2001.
- Amaducci, Alessandro, *Il video digitale creativo*, Nistri-Lischi, Pisa, 2003.
- Arcagni, Simone-Cucco, Paolo-Michelone, Guido, *Il cinema dei Beatles*, Falsopiano, Alessandria, 1998.
- Arcagni, Simone-De Gaetano, Domenico (a cura di), *Cinema e rock – Cinquant'anni di contaminazioni tra musica e immagini*, GS Editrice, Santhià (VC), 1999.
- Arcagni, Simone, *Cinegenerazionevideoclip*, «Close up», 15, 2004.
- Arcagni, Simone, *Rockumentary*, «Close up», 16, 2004.
- Arcagni, Simone, *Dopo Carosello. Il musical cinematografico italiano*, Falsopiano, Alessandria, 2006.
- Aufderheide, Pat, *Music Videos: The Look of the Sound*, «Journal of Communication», 36, 1983.
- Baldini, Domenico, *MTV – Il nuovo mondo della televisione*, Castelveccchi, Roma, 2000.
- Balzola, Andrea-Monteverdi, Anna Maria, *Le arti multimediali digitali*.

- Storie, tecniche, linguaggi, etiche ed estetiche delle arti del nuovo millennio*, Garzanti, Milano, 2004.
- Baroni, Mario-Nanni, Franco, *Crescere con il rock: le comunicazioni di massa e l'educazione musicale*, CLUEB, Bologna, 1989.
- Baroni, Mario, «Gruppi sociali e gusti musicali», in Aa.Vv., *Enciclopedia della musica*, vol. I *Il Novecento*, Einaudi, Torino, 2001.
- Baroni, Vittore-Nazzaro, Giona A., *Film e colonne sonore*, «Rumore», Le edizioni Apache, Roma, 1999.
- Beatrice, Luca (a cura di), *Not Ordinary People. Anton Corbijn, Timothy Greenfield-Sanders, Leeta Harding, Richard Kern*, In Arco Books, Torino, 2003.
- Beatrice, Luca (a cura di), *Sound & Vision*, Damiani Editore, Bologna, 2006.
- Belloir, Dominique-Duguet, Anne-Marie (a cura di), *Vidéo*, «Communications», 48, Seuil, Paris, 1988.
- Belluso, Paolo-Merkel, Flavio, *Rock-film – In 450 film, trent'anni di cinema & rock*, Gammalibri, Milano, 1984.
- Bendazzi, Giannalberto, *Cartoons. Cento anni di cinema d'animazione*, Marsilio, Venezia, 1992.
- Bertetto, Paolo, *Il cinema d'avanguardia 1910-1930*, Marsilio, Venezia, 1983.
- Bertetto, Paolo (a cura di), *Il grande occhio della notte. Cinema d'avanguardia americano 1920-1990*, Lindau, Museo Nazionale del Cinema di Torino, Torino, 1992.
- Bertoncelli, Riccardo, *Brian Eno*, Arcana, Milano, 1982.
- Bertoncelli, Riccardo, *Storia leggendaria della musica rock*, Giunti, Firenze, 1999.
- Biskind, Peter, *Easy Riders, Raging Bulls. How the Sex'n'Drugs'n'Rock'n'Roll Generation Saved Hollywood*, Bloomsbury Publishing Plc, London, 1998.
- Brakhage, Stan, tr. it., *Metafore della visione. Manuale per riprendere e ridare i film*, Feltrinelli, Milano, 1970.
- Braun, Eric, *The Elvis Film Encyclopedia – An Impartial Guide to the Film of Elvis*, B. T. Batsford, London, 1997.
- Burns, Gary-Thompson, Robert, *Music, Television and Video: Historical and Aesthetic Considerations*, «Popular Music & Society», XI, n. 3, 1987.
- Buxton, David, tr. it., *Il rock. Star-system e società dei consumi*, Edizioni Lakota, Roma, 1987.
- Cage, John, tr. it., *Silenzio*, Feltrinelli, Milano, 1971.
- Calabrese, Omar, *L'età neobarocca*, Laterza, Bari, 1987.
- Campo, Alberto, *Get Back! I giorni del rock*, Laterza, Bari, 2004.

- Canova, Gianni, *L'alieno e il pipistrello. La crisi della forma nel cinema contemporaneo*, Bompiani, Milano, 2000.
- Cappelli, Gaetano-Cappelli, Tomangelo, *Minimal, Trance Music e elettronica incolta*, Sconcerto, Roma, 1982.
- Cappelli, Gaetano (a cura di), *Brian Eno & Talking Heads*, Sconcerto, Roma, 1984.
- Carr, Roy, *Beatles at the Movie*, Ufo Music, London, 1994.
- Carrera, Alessandro, *Musica e pubblico giovanile*, Feltrinelli, Milano, 1980.
- Cavallaro, Alessio, *Peter Callas: Initialising History*, DLux Media-arts, Sidney, 1999.
- Chambers, Iain-Gilroy, Paul, tr. it. *Hendrix, hip-hop e l'interruzione del pensiero*, Costa & Nolan, Genova, 1995.
- Chambers, Iain, tr. it. *Ritmi urbani – Pop music e cultura di massa*, Costa & Nolan, Genova, 1996.
- Chambers, Nicholas-Weir, Cathryn, *Video Hit: Art & Music Video*, catalogo della mostra, Queensland Art Gallery, Queensland, 2004.
- Chiesa, Guido, *La New Wave. L'ultimo cinema newyorkese*, AIACE, Torino, 1985.
- Chion, Michel, tr. it., *Musica, media e tecnologie*, Il Saggiatore, Milano, 1996.
- Ciponte Grosso, Giuseppe, *Cinevideoclip*, www.effettonotteonline.it (archivio 2002).
- Codazzo, Cosimo, *Musica al cinema: l'opera rock*, Provincia autonoma di Trento, Trento, 2004.
- Colombo, Fausto, *Ombre sintetiche*, Liguori, Napoli, 1990.
- Colombo, Fausto (a cura di), *Parole sul video*, Comunicazioni Sociali, Milano, 1992.
- Costa, Antonio, *Il cinema e le arti visive*, Einaudi, Torino, 2002.
- Costa, Mario, *L'estetica dei media. Avanguardie e tecnologie*, Castelvechi, Roma, 1999.
- Cosulich, Callisto, *Hollywood Settanta – Il nuovo volto del cinema americano*, Vallecchi, Firenze, 1978.
- Cosulich, Callisto (a cura di), *'68 e dintorni*, numero speciale di «Bianco & Nero», Il Castoro, Milano, 1998.
- Crenshaw, Marshall, *Hollywood Rock – A guide to Rock'n'Roll in the Movies*, Plexus, London, 1994.
- Curi, Giandomenico, *I frenetici – Cinquant'anni di cinema e rock*, 2 voll., Arcana, Roma, 2002.
- Curtis, David, *Experimental Cinema. A Fifty Year Evolution*, Studio Vista, London, 1971.
- D'Agnolo Vallan, Giulia, *John Landis*, Torino Film Festival, Torino, 2002.

- Dal Lago, Margherita, *Cinema Rock e giovani*, Cinecircoli Giovanili Socioculturali, Roma, s.a.
- Dalmonte, Rossana-Baroni, Mario (a cura di), *Secondo convegno europeo di analisi musicale*, Università di Trento, Trento, 1992.
- D'Amato, Francesco (a cura di), *Sound Tracks. Tracce, convergenze e scenari negli studi musicali*, Meltemi, Roma, 2003.
- Daney, Serge, tr. it. *Ciné Journal*, Bianco & Nero, Roma, 2000.
- Debray, Régis, tr. it. *Vita e morte dell'immagine. Una storia dello sguardo in Occidente*, Il Castoro, Milano, 1999.
- Défossé, Raymond, *Rock et toiles*, Ledrappier, Paris, 1987.
- Del Grosso Destrieri, Luigi, *Sociologia delle musiche. Teorie e modelli di ricerca*, Franco Angeli, Milano, 2002.
- Denisoff, Serge, *Inside MTV*, Transaction, New Brunswick/Oxford, 1988.
- DeNora, Tia, *Music in Everyday Life*, Cambridge University Press, Cambridge, 2000.
- Destefani, Fabio-Massoni, Francesco (a cura di), *Brian Eno. Strategie oblique*, Gammalibri, Milano, 1983.
- Deville, Nicolas-Brissette, Yvan, *Rock'n'clip*, Seghers, Paris, 1988.
- Di Marino, Bruno (a cura di), *Animania. 100 anni di esperimenti del cinema d'animazione*, Il Castoro, Milano, 2000.
- Di Marino, Bruno, *Clip. 20 anni di musica in video (1981-2001)*, Castelvechi, Roma, 2001.
- Di Marino, Bruno (a cura di), *Zbig Rybczynski, film e video*, Rarovideo, Roma, 2003.
- Dierna, Giuseppe, *Jan Švankmajer, Eva Švankmajerova. Memoria dell'animazione. Animazione della memoria*, Mazzotta, Milano, 2004.
- Donnelly, Kevin J., *Pop Music in British Cinema*, BFI, London, 2001.
- Dusi, Nicola-Spaziante, Lucio (a cura di), *Remix-remake. Pratiche di replicabilità*, Meltemi, Roma, 2006.
- Ehrenstein, David-Redd, Bill, *Rock on Film*, Deliah Books, New York, 1982.
- Eno, Brian, tr. it. *Brian Eno. Diario, racconti, saggi*, Giunti, Firenze, 1996.
- Faber, Liz-Walters, Helen (a cura di), *Animazione sperimentale. Cortometraggi innovativi dal 1940*, Logos, Modena, 2004.
- Fabbri, Franco, «La canzone», in Aa.Vv., *Enciclopedia della musica*, vol. I *Il Novecento*, Einaudi, Torino, 2001.
- Fabbri, Franco, «Concerti e festival rock», in Aa.Vv., *Enciclopedia della musica*, vol. I *Il Novecento*, Einaudi, Torino, 2001.
- Fagone, Vittorio, *L'immagine video*, Feltrinelli, Milano, 1990.
- Farina, M. Debora, *Rockumentary & Concert Films – Manuale del cinema rock*, Cinetecnica, Faenza (RA), 2002.

- Fargier, Jean-Paul, *Ou va la vidéo?*, «Cahiers du cinéma», 14, hors serie, Paris, 1986.
- Fargier, Jean-Paul, *Nam June Paik*, Art Press, Paris, 1989.
- Farren, Jonathan, *Ciné-rock*, Albin Michel, Paris, 1979.
- Fouz-Hernández, Santiago-Jarman-Ivens, Freya (a cura di), *Madonna's Drowned Worlds – New Approaches to her Cultural Transformations, 1983-2003*, Ashgate, Aldershot/Burlington, 2004.
- Frith, Simon, tr. it. *Sociologia del rock*, Feltrinelli, Milano, 1982.
- Frith, Simon, tr. it. *Il rock è finito. Miti giovanili e seduzioni musicali nella musica pop*, EDT, Torino, 1990.
- Frith, Simon-Goodwin, Andrew (a cura di), *On Record. Rock, Pop, and the Written Word*, Routledge, London, 1990.
- Frith, Simon-Goodwin, Andrew-Grossberg, Lawrence (a cura di), *Sound & Vision. The Music Video Reader*, Routledge, London-New York, 1993.
- Frith, Simon-Horne, Howard, *Art into Pop*, Methuen, Londra/New York, 1987.
- Gazzano, Marco Maria (a cura di), *Il Novecento di Paik*, Fahrenheit 451, Roma, 1992.
- Gazzano, Marco Maria (a cura di), *Steina e Woody Vasulka. Video, media e nuove immagini nell'arte contemporanea*, Fahrenheit 451, Roma, 1995.
- Gauthier, Guy, *Le documentaire un autre cinéma*, Nathan, Paris, 1995.
- Glynn, Stephen, *A Hard Day's Night*, I.B. Tauris, London/New York, 2005.
- Goldmark, Daniel, Taylor, Yuval (a cura di), *The Cartoon Music Book*, A Cappella, Chicago, 2002.
- Goodwin, Andrew, *Dancing in the Distraction Factory: Music, Television and Popular Culture*, Routledge, London, 1993.
- Hall, Doug-Fifer, Sally Jo (a cura di), *Illuminating Video. An Essential Guide to Video Art*, Aperture-BAVC, New York, 1990.
- Hanhardt, John (a cura di), *Nam June Paik*, Whitney Museum, New York, 1982.
- Hawkins, Stan, *Settling the Pop Score. Pop Texts and Identity Politics*, Ashgate, Aldershot/Burlington, 2004.
- Hebdige, Dick, tr. it. *La lambretta e il videoclip. Cose & consumi dell'immaginario contemporaneo*, EDT, Torino, 1991.
- Hebdige, Dick, tr. it. *Sottocultura. Il fascino di uno stile innaturale*, Costa & Nolan, Ancona/Milano, 2000.
- Hibon, Danièle, *Jonas Mekas*, Galerie National Jeu de Paume, Paris, 1992.
- Horkheimer, Max-Adorno Theodor W., tr. it. *Dialettica dell'illuminismo*, Einaudi, Torino, 1966.

- Inglis, Ian (a cura di), *Performance and Popular Music. History, Place and Time*, Ashgate, Aldershot/Burlington, 2004.
- Jameson, Fredric, tr. it. *Il postmoderno o la logica culturale del tardo capitalismo*, Garzanti, Milano 1989.
- Jameson, Fredric, *Postmodernism, or the Cultural Logic of the Late Capitalism*, Duke University Press, Durham, 1991.
- Jelot-Blanc, Jean-Jacques, *Le cinéma "musica" du rock au disco*, Pac, Paris, 1978.
- Jullier, Laurent, tr. it. *Il cinema postmoderno*, Kaplan, Torino, 2006.
- Kaplan, Ann, *Rocking around the Clock. Music Television. Postmodernism and Consume Culture*, Methuen, London/New York, 1987.
- Kaye, Nick, *Postmodernism and Performance*, St. Martin's Press, New York, 1994.
- King, Geoff, tr. it. *La Nuova Hollywood. Dalla rinascita degli anni Sessanta all'era del blockbuster*, Einaudi, Torino, 2004.
- Lacombe, Alain, *L'écran du rock – 30 ans de cinéma et de rock-music*, Éditions Pierre Lherminier, Paris, 1985.
- La Polla, Franco, *Il nuovo cinema americano 1967-1975*, Lindau, Torino, 1996.
- La Polla, Franco, *L'età dell'occhio – Il cinema e la cultura americana*, Lindau, Torino, 1999.
- La Polla, Franco (a cura di), *Poetiche del cinema hollywoodiano contemporaneo*, Lindau, Torino, 2001.
- Lawder, Standish, tr. it. *Il cinema cubista*, Costa & Nolan, Genova, 1983.
- Leconte, Loredana-Mai, Ottavio-Minerba, Giovanni (a cura di), *Derek Jarman, L'altra Comunicazione*, Torino, 1990.
- Lischi, Sandra, *Il respiro del tempo. Cinema e video di Robert Cahen*, ETS, Pisa, 1991.
- Lischi, Sandra, *Visioni elettroniche. L'oltre del cinema e l'arte del video*, Biblioteca di Bianco & Nero, Fondazione Scuola Nazionale di Cinema, Roma, 2001.
- Lull, J. (a cura di), *Popular Music and Communication*, Sage, Newsbuty Park, 1987.
- Lyotard, Jean-François, *Les immatériaux*, Centre Pompidou, Paris, 1985.
- Marconi, Luca, «Muzak, jingle, videoclip», in Aa.Vv., *Enciclopedia della musica*, vol. I *Il Novecento*, Einaudi, Torino, 2001.
- Marrone, Gianfranco (a cura di), *Sensi alterati. Droghe, musica, immagini*, Meltemi, Roma, 2005.
- Martini, Emanuela (a cura di), *Innamorati e lecca lecca – Indipendenti americani anni '60*, Lindau, Torino, 1991.

- Marziani, Gianluca, *Melting Pop – Combinazioni tra l'arte visiva e gli altri linguaggi creativi*, Castelveccchi, Roma, 2001.
- McGrath, Tom, *MTV – The Making of a Revolution*, Running, Philadelphia, 1996.
- McLuhan, Marshall, tr. it. *La Galassia Gutenberg*, Armando, Roma, 1976.
- McLuhan, Marshall, tr. it. *Dall'occhio all'orecchio*, Armando, Roma, 1982.
- Michelson, Guido, *Imagine. Il rock-film tra nuovo cinema e musica giovanile*. Effatà, Torino, 2003.
- Middleton, Richard, tr. it. *Studiare la popular music*, Feltrinelli, Milano, 1994.
- Middleton, Richard (a cura di), *Reading Pop. Approaches to Textual Analysis in Popular Music*, Oxford University Press, Oxford, 2000.
- Mitry, Jean, tr. it. *Storia del cinema sperimentale*, Mazzotta, Milano, 1971.
- Moore, Allan F., «Come si ascolta la popular music», in Aa.Vv., *Enciclopedia della musica*, vol. I *Il Novecento*, Einaudi, Torino, 2001.
- Morini, Augusto, *Pazzo per le donne – Tutto il cinema di Elvis Presley*, GS Editrice, Santhià (VC), 1999.
- Moscato, Italo (a cura di), *1970 addio Jimi – Il ritmo e il cinema degli anni ribelli*, Marsilio, Venezia, 1999.
- Negus Keith, *Producing Pop: Culture and Conflict in the Popular Music Industry*, Edward Arnold, London, 1992.
- Nepoti, Roberto, *Storia del documentario*, Patron, Bologna, 1988.
- Nichols, Bill, tr. it. *Introduzione al documentario*, Il Castoro, Milano, 2006.
- Nobile, Stefano, *L'arcipelago del rock*, Vallecchi, Firenze, 1992.
- Ochs, Michael, *1000 Record Covers*, Taschen, Köln, 2002.
- Pardo, Piergiorgio, *Le video generation. I ragazzi degli anni '80 e i loro miti*, Xenia, Milano, 2000.
- Paik, Nam June, *Video'n'Videology*, Judson Rosebush, New York, 1974.
- Perrella, Cristiana-Cascella, Daniela (a cura di), *Video Vibe. Arte, musica e video in Gran Bretagna*, Castelveccchi, Roma, 2000.
- Peverini, Paolo, *Il videoclip. Strategie e figure di una forma breve*, Meltemi, Roma, 2004.
- Pezzella, Mario, *Estetica del cinema*, Il Mulino, Bologna, 1996.
- Pezzini, Isabella (a cura di), *Trailer, spot, clip, siti, banner. Le forme brevi della comunicazione audiovisiva*, Meltemi, Roma, 2002.
- Pierini, Marco, *Good Vibrations – Le arti visive e il rock*, Palazzo delle Papesse Centro Arte Contemporanea (Siena), Giunti, Firenze, 2006.
- Prato, Paolo, *Suoni in scatola. Sociologia della musica registrata: dal fonografo a Internet*, Costa & Nolan, Ancona/Milano, 1999.
- Provenzano, Roberto (a cura di), *Dal ritmo colorato alla musica visuale*, Ergonarte, Milano, 1992.

- Reiss, Steve-Feineman, Neil, *Thirty Frames per Second. The Visionary Art of the Music Video*, Harry N. Abrams Inc., Venice (California), 2000.
- Romney, Jonathan-Wootton, Adrian (a cura di), *Celluloid Jukebox – Popular music and the Movies Since the 50's*, BFI, London, 1995.
- Saitto, Alfredo-Veltroni, Valeria (a cura di), *Music Video. 100 Stars*, Fratelli Gallo Editori, Roma, 1985.
- Sandahl, Linda J., *Enciclopedia of Rock Music on Film – A Viewer's Guide to the Three Decades of Musicals, Concerts, Documentaries and Soundtracks 1955-1986*, Blanford Press, London, 1987.
- Shapiro, Harry, tr. it. *Estasi rock. Le droghe e la musica popolare*, EDT, Torino, 1993.
- Shepherd, John, «Maschile/femminile nella musica dei giovani», in Aa.Vv., *Enciclopedia della musica*, vol. I *Il Novecento*, Einaudi, Torino, 2001.
- Shore, Michael, *The Rolling Stones Book of Rock Video*, Sidgwick & Jackson, London, 1985.
- Shore, Michael, *Music Video – A Consumer's Guide*, Ballatine Books, New York, 1987.
- Shuker, Roy, *Key Concepts in Popular Music*, Routledge, London, 1998.
- Sibilla, Gianni, *I linguaggi della musica pop*, Bompiani, Milano, 2003.
- Simeon, Ennio, *Per un pugno di note. Storia, teoria, estetica della musica per il cinema, la televisione e il video*, Rugginenti, Milano, 1995.
- Souchard, Maryse, «Rap e protesta sociale», in Aa.Vv., *Enciclopedia della musica*, vol. I *Il Novecento*, Einaudi, Torino, 2001.
- Tedesco, Antonio, *Underground e trasgressione. Il cinema dell'altra America in due generazioni*, Castelveccchi, Roma, 2000.
- Vaccarino, Elisa, *La musa dello schermo freddo. Videodanza, computer e robot*, Costa & Nolan, Genova, 1996.
- Valentini, Valentina (a cura di), *Bill Viola. Vedere con la mente e con il cuore*, Gangemi, Roma, 1993.
- Veltroni, Valeria, *La musica da vedere*, «Comunicazioni sociali», III, 6, 1986.
- Virilio, Paul, tr. it. *La macchina che vede*, SugarCo, Milano, 1989.
- Virilio, Paul, tr. it. *Estetica della disparizione*, Liguori, Napoli, 1992.
- Virilio, Paul, tr. it. *Lo schermo e l'oblio*, Anabasi, Milano, 1994.
- Walker, John A., tr. it. *L'immagine Pop – Musica e arti visive da Andy Warhol alla realtà virtuale*, EDT, Torino, 1994.
- Youngblood, Gene, *Expanded Cinema*, Studio Vista, London, 1970.

Videofilmografia

LUNGOMETRAGGI FICTION

2001: Odissea nello spazio (2001: A Space Odyssey, Stanley Kubrick, 1968).

2 Fast 2 Furious (Id., John Singleton, 2003).

Aiuto! (Help!, Richard Lester, 1965).

Alice non abita più qui (Alice Doesn't Live Here Anymore, Martin Scorsese, 1975).

Alien (Id., Ridley Scott, 1979).

Alien – Scontro finale (Aliens, James Cameron, 1986).

Alien³ (Id., David Fincher, 1992).

Allarme a New York. Arrivano i Beatles (I Wanna Hold Your Hand, Robert Zemeckis, 1978).

Armageddon – Giudizio finale (Armageddon, Michael Bay, 1998).

Avengers, The – Agenti speciali (The Avengers, Jeremiah Chechik, 1998).

Bait – L'esca (Bait, Antoine Fuqua, 2000).

Bamba, La (Id., Luis Valdez, 1987).

Batman (Id., Tim Burton, 1989).

Birth – Io sono Sean (Birth, Jonathan Glazer, 2004).

Blade Runner (Id., Ridley Scott, 1982).

Brazil (Id., Terry Gilliam, 1985).

Cell, The – La Cellula (The Cell, Tarsem Singh, 2000).

Cercasi Susan disperatamente (Desperately Seeking Susan, Susan Seidelman, 1985).

Chappaqua (Id., Conrad Rooks, 1966).

Charlie's Angels (Id., Joseph McGinty Nichol, 2000).

Charlie's Angels più che mai (Charlie's Angels Full Throttle, Joseph McGinty Nichol, 2003).

Commitments, The (Id., Alan Parker, 1991).

Con Air (Id., Simon West, 1997).

Confessioni di una mente pericolosa (Confessions of a Dangerous Mind, George Clooney, 2002).

Corvo, Il – The Crow (The Crow, Alex Proyas, 1994).

Costretti ad uccidere (The Replacement Killers, Antoine Fuqua, 1998).

Dangerous Lives of Altar Boys, The (Id., Peter Care, 2002).

Dark City (Id., Alex Proyas, 1997).

Delinquente del Rock & Roll, Il (Jailhouse Rock, Richard Thorpe, 1957).

- Dick Tracy* (Id., Warren Beatty, 1990).
Dobermann (Id., Jan Kounen, 1997).
Dune (Id., David Lynch, 1984).
Easy Rider – Libertà e paura (*Easy Rider*, Dennis Hopper, 1969).
Elvis, il re del rock (*Elvis*, John Carpenter, 1979).
Essere John Malkovich (*Being John Malkovich*, Spike Jonze, 1999).
Evita (Id., Alan Parker, 1996).
eXistenZ (Id., David Cronenberg, 1999).
Fa' la cosa giusta (*Do the Right Thing*, Spike Lee, 1989).
Fight Club (Id., David Fincher, 1999).
Figlia del generale, La (*The General's Daughter*, Simon West, 1999).
Flashdance (Id., Adrian Lyne, 1983).
Footloose (Id., Herbert Ross, 1984).
Forrest Gump (Id., Robert Zemeckis, 1994).
Fragole e sangue (*The Strawberry Statement*, Stuart Hagmann, 1970).
Fratelli rivali (*Love Me Tender*, Robert D. Webb, 1956).
Fuori in 60 secondi (*Gone in Sixty Seconds*, Dominic Sena, 2000).
Game, The – Nessuna regola (*The Game*, David Fincher, 1997).
Gigante, Il (*The Giant*, George Stevens, 1956).
Gioventù bruciata (*Rebel Without a Cause*, Nicholas Ray, 1955).
Great Balls of Fire – Vampate di fuoco (*Great Balls of Fire*, Jim McBride, 1989).
Guerre stellari (*Star Wars*, George Lucas, 1977).
Hair (Id., Milos Forman, 1979).
Highlander – L'ultimo immortale (*Highlander*, Russell Mulcahy, 1986).
Human Nature (Id., Michel Gondry, 2001).
Idolo della canzone, L' (*Sing, Boy, Sing*, Henry Hephron, 1957).
Iene, Le (*Reservoir Dogs*, Quentin Tarantino, 1992).
Interstella 5555 (*Daft Punk & Leiji Matsumoto's Interstella 5555: the Story of the 5ecret 5tar System*, Kazuhisa Takenouchi, 2003).
Jackie Brown (Id., Quentin Tarantino, 1997).
Jesus Christ Superstar (Id., Norman Jewison, 1973).
Ladro di orchidee, Il – Adaptation (*Adaptation*, Spike Jonze, 2002).
Lara Croft Tomb Raider: La culla della vita (*Lara Croft Tomb Raider: The Cradle of Life*, Jan De Bont, 2003).
Lemony Snicket – Una serie di sfortunati eventi (*Lemony Snicket's A Series of Unfortunate Events*, Brad Silberling, 2004).
Lola corre (*Lola rennt*, Tom Tykwer, 1998).
Loveless, The (Id., Kathryn Bigelow, 1981).

- Running out of Luck* (Julian Temple, 1985).
Lupo mannaro americano a Londra, Un (*An American Werewolf in London*, John Landis, 1981).
Magical Mystery Tour (*Id.*, The Beatles, 1967).
Matrix (*The Matrix*, Andy Wachowski, Larry Wachowski, 1999).
Metropolis (*Id.*, Fritz Lang, 1927).
Mission: Impossible (*Id.*, Brian De Palma, 1996).
Mission: Impossible 2 (*Id.*, John Woo, 2000).
Mission: Impossible 3 (*Id.*, J. J. Abrams, 2006).
Monaco, Il (*Bulletproof Monk*, Paul Hunter, 2003).
Moonwalker (*Id.*, Jerry Kramer, Colin Chilvers, 1988).
Moulin Rouge! (*Id.*, Baz Luhrmann, 2001).
Music Graffiti (*That Thing You Do!*, Tom Hanks, 1997).
Night Flier, The (*Id.*, Mark Pavia, 1996).
One Our Photo (*Id.*, Mark Romanek, 2002).
Orfeo 9 (Tito Schipa Jr., 1973).
Panic Room (*Id.*, David Fincher, 2002).
Pat Garrett e Billy the Kid (*Pat Garrett and Billy the Kid*, Sam Peckinpah, 1973).
Pink Floyd – The Wall (*Id.*, Alan Parker, 1982).
Privilege (*Id.*, Peter Watkins, 1967).
Purple Rain (*Id.*, Albert Magnoli, 1984).
Qualcosa di travolgente (*Something Wild*, Jonathan Demme, 1986).
Resident Evil (*Id.*, Paul W.S. Anderson, 2002).
Resident Evil: Apocalypse (*Id.*, Alexander Witt, 2004).
Rock, The (*Id.*, Michael Bay, 1996).
Rock'n'Roll High School (*Id.*, Allan Arkush, 1999).
Rocky Horror Picture Show, The (*Id.*, Jim Sharman, 1975).
Sai che c'è di nuovo? (*The Next Best Thing*, John Schlesinger, 2000).
Selvaggio, Il (*The Wild One*, László Benedek, 1954).
Seme della violenza, Il (*The Blackboard Jungle*, Richard Brooks, 1955).
Se mi lasci ti cancello (*Eternal Sunshine of the Spotless Mind*, Michel Gondry, 2004).
Seven (*Id.*, David Fincher, 1995).
Sexy Beast – L'ultimo colpo della bestia (*Sexy Beast*, Jonathan Glazer, 2000).
Shaft (*Id.*, John Singleton, 2000).
Shangai Surprise (*Id.*, Jim Goddard, 1986).

Singles – L'amore è un gioco (Singles, Cameron Crowe, 1992).
Sogni perduti (Head, Bob Rafelson, 1968).
Spice Girls – Il film (Spice World, Bob Spiers, 1997).
Storia di Tommy Steele, La (The Tommy Steele Story o Rock Around the Clock, Gerard Bryant, 1957).
Strange Days (Id., Kathryn Bigelow, 1995).
Taxxi (Taxi, Gérard Pirès, 1998).
Taxxi 2 (Taxi 2, Gérard Krawczyk, 2000).
Terminator (The Terminator, James Cameron, 1984).
Terminator 2 – Il giorno del giudizio (Terminator 2: Judgent Day, James Cameron, 1991).
This Is Spinal Tap (Id., Rob Reiner, 1984).
Tomb Raider (Lara Croft: Tomb Raider, Simon West, 2001).
Tommy (Id., Ken Russell, 1975).
Training Day (Id., Antoine Fuqua, 2001).
Trainspotting (Id., Danny Boyle, 1996).
Tutti per uno (A Hard Day's Night, Richard Lester, 1963).
Ultima alba, L' (Tears of the Sun, Antoine Fuqua, 2003).
Under the Cherry Moon (Id., Prince, 1986).
Valle dell'Eden, La (East of Eden, Elia Kazan, 1955).
Videodrome (Id., David Cronenberg, 1983).
Who's That Girl (Id., James Foley, 1987).
xXx (Id., Rob Cohen, 2002).
Yellow Submarine – Il sottomarino giallo (Yellow Submarine, George Dunning, 1968).
Zabriskie Point (Id., Michelangelo Antonioni, 1970).

DOCUMENTARI

A letto con Madonna (Truth or Dare: in Bed with Madonna, Alek Keshishian, 1991).
Anima di un uomo, L' (The Blues – The Soul of a Man, Wim Wenders, 2003).
Beatles Live at the Shea Stadium, The (Jo Durden-Smith, 1966).
Catherine Wheel, The (Id., Twyla Tharp, 1983).
Cocksucker Blues (Robert Frank, Daniel Seymour, 1972).
Concert for Bangladesh (Id., Saul Swimmer, 1972).
Cream-Farewell Concert (Tony Palmer, 1968).
Don't Look Back (Don Allan Pennebaker, 1967).
Dal Mali al Mississippi (The Blues – Feel Like Going Home, Martin Scorsese, 2003).

Eat the Document (Bob Dylan, 1972).
Elvis: The Great Performer (Andrew Nicol, 1968).
Gimme Shelter (Albert e David Maysles, 1970).
Godfathers and Sons (The Blues – Godfathers and Sons Marc Levin, 2003).
Home of the Brave (Laurie Anderson, 1986).
Let It Be – Un giorno con i Beatles (Let It Be, Michael Lindsay-Hogg, 1970).
Making of "Michael Jackson's Thriller" (John Landis, 1983).
Monterey Pop (Id., Don Allan Pennebaker, 1968).
Olympia (Id., Leni Riefenstahl, 1936).
Piano Blues (The Blues – Piano Blues, Clint Eastwood, 2003).
Red, White and Blues (The Blues – Red, White and Blues, Mike Figgis, 2003).
Road to Memphis, The (The Blues – The Road to Memphis, Richard Pearce, 2003).
Sign "o" the Times (Id., Prince, 1987).
Song Remains the Same, The (Id., Peter Clifton, Joe Massot, 1976).
Stop Making Sense (Id., Jonathan Demme, 1984).
Total Balalaika Show (Aki Kaurismäki, 1994).
Trionfo della volontà, Il (Der Triumph des Willens, Leni Riefenstahl, 1935).
U2 – Zoo TV Live from Sidney (Id., David Mallet, 1993).
Warming by the Devil's Fire (The Blues – Warming by the Devil's Fire, Charles Burnett, 2003).
Woodstock – Tre giorni di pace, amore e musica (Woodstock – Three Days of Peace & Music, Michael Wadleigh, 1970).

VIDEO E CINEMA SPERIMENTALE

200 Motels (Frank Zappa, Tony Palmer, 1971).
Act of Being Polite (Graeme Whifler, 1980).
Alice (Jan Švankmajer, 1989).
All Star Video (Nam June Paik, 1984).
Amber (Doug Carney, 2004).
Another Suitcase in Another Hall (Alan Parker, 1996).
Are We Still Married? (The Brothers Quay, 1991).
At Land (Maya Deren, 1944).
Backwater (Fabrizio Plessi, 1984).
Ballet mécanique, Le (Id., Fernand Léger, 1924).
Can't Go Wrong Without You (The Brothers Quay, 1993).
Chott El-Djerid, a Portrait in Light and Heat (Bill Viola, 1979).
Cloudbusting (Julian Doyle, 1985).
Deuxième jour, Le (Robert Cahen, 1988).

Easter Woman (Stéphane Ricard, 2004).
Eskimo (The Residents, 2002).
Fingertips (Stéphane Ricard, 2004).
Flex (Chris Cunningham, 2001).
Gingerbread Man, The (Doug Carney, 2000).
Hounds of Love (Kate Bush, 1986).
Infante – C'est Destroy (La La La Human Steps, 1987).
Invocation of My Demon Brother (Kenneth Anger, 1969).
Kustom Kar Kommandos (Kenneth Anger, 1965).
La La (Geert Vanderbroele, 2004).
La La La Human Sex Duo No. 1 (Bernard Hébert, 1987).
Loneliness (Fabrice Fouquet, 2004).
Mistaken Memories of Mediaeval Manhattan (Brian Eno, 1980-1981).
Moisture Neo Geo. An American Purchase (Peter Callas, 1989).
Nice Old Man (Geert Vanderbroele, 2004).
Otesanek (Jan Švankmajer, 2000).
Pas de deux (Norman McLaren, 1967).
Passing, The (Bill Viola, 1991).
Perfect Love (Graeme Whifler, 1980).
Phantom (Rosto A.D., 2004).
Picnic Boy (Eric Nordhauser, 2004).
Renaldo e Clara (Renaldo and Clara) (Bob Dylan, 1978).
Ritual in Transfigured Time (Maya Deren, 1946).
Rubber Johnny (Chris Cunningham, 2005).
Scenes from the Life of Andy Warhol (Jonas Mekas, 1990).
Simple Song (Graeme Whifler, 1980).
Street of Crocodiles (The Brothers Quay, 1986).
Studien (Oskar Fischinger, 1929-1932).
Tango (Zbigniew Rybczynski, 1980).
Third Reich Rock'n'Roll (The Residents, 1976).
Thursday Afternoon (Brian Eno, 1984).
TV Interruptions (David Hall, 1993).
Very Eye of the Night, The (Maya Deren, 1949).

MUSIC VIDEO

Act III di Philip Glass (John Sanborn, Dean Winkler, 1983).
Aenema dei Tool (Adam Jones, 1997).
Aerodynamic dei Daft Punk (Rin Taro, 2001).
Africa Shox di Letfield e Afrika Bambaataa (Chris Cunningham, 1999).
All Is Full of Love di Björk (Chris Cunningham, 1999).

All That I Wanted dei Belfegore (Zbigniew Rybczynski, 1984).
American Pie di Madonna (Philip Stolzol, 2000).
Angel dei Massive Attack (Walter Stern, 1998).
Army Dreamers di Kate Bush (Keef, 1980).
Army of Me di Björk (Michel Gondry, 1995).
Around the World dei Daft Punk (Michel Gondry, 1997).
Babooshka di Kate Bush (Keef, 1980).
Bachelorette di Björk (Michel Gondry, 1997).
Bad di Michael Jackson (Martin Scorsese, 1987).
Badder di Michael Jackson (Martin Scorsese, 1988).
Basin Street Blues di Kid Koala (Monkmus, 2003).
Beat It di Michael Jackson (Bob Giraldi, 1982).
Billie Jean di Michael Jackson (Steven Barron, 1982).
Black or White di Michael Jackson (John Landis, 1991).
Block Rocking Beats dei Chemical Brothers (Spike Jonze, 1999).
Bohemian Rhapsody dei Queen (Bruce Gowers, 1975).
Close to the Edit degli Art of Noise (Zbigniew Rybczynski, 1984).
Cloudbusting di Kate Bush (Julian Doyle, 1985).
Come on My Selector degli Square Pusher (Chris Cunningham, 1998).
Come to Daddy di Aphex Twin (Chris Cunningham, 1997).
Diana D di Chuk Mangione (Zbigniew Rybczynski, 1984).
Digital Love dei Daft Punk (Rin Taro, 2001).
Don't Cry for Me Argentina di Madonna (Alan Parker, 1996).
Dragnet degli Art of Noise (Zbigniew Rybczynski, 1987).
Dreaming, The di Kate Bush (Paul Henry, 1982).
Ear Responsibility di John Sanborn (David Van Tieghem, 1985).
Ear to the Ground di John Sanborn (David Van Tieghem, 1982).
Eyen dei Plaid (Jean-Luc Chansey, 2001).
Fame di David Bowie (Gus Van Sant, 1990).
Fender Bender di Kid Koala (Monkmus, 2000).
Frozen di Madonna (Chris Cunningham, 1998).
Galaxy di John Sanborn (David Van Tieghem, 1987).
Gangsta Paradise di Coolio (Antoine Fuqua, 1995).
Gantz Graf degli Autechre (Alexander Rutterford, 2002).
Gob Coitus di Chris Clark (Lynn Fox, 2003).
Ghosts di Michael Jackson (Stan Winston, 1997).
Go to Sleep dei Radiohead (Alexander Rutterford, 2003).
Great Below, The dei Nine Inch Nails (Bill Viola, 2002).
Harder Better Faster Stronger dei Daft Punk (Rin Taro, 2001).
Hey Boy Hey Girl dei Chemical Brothers (Dom&Nic, 1999).

Holiday di Madonna (1983).
Honey di Mariah Carey (Paul Hunter, 1997).
Hounds of Love di Kate Bush (Kate Bush, 1986).
Human Behaviour di Björk (Michel Gondry, 1993).
Hyperballad di Björk (Michel Gondry, 1996).
If You Had My Love di Jennifer Lopez (Paul Hunter, 2004).
Imagine di John Lennon (Zbigniew Rybczynski, 1987).
Into the Groove di Madonna (Susan Seidelman, 1985).
Isobel di Björk (Michel Gondry, 1995).
Itsu dei Plaid (Pleix, 2003).
Jazzin' for Blue Jean di David Bowie (Julian Temple, 1984).
Joga di Björk (Michel Gondry, 1997).
Justify My Love di Madonna (Jean-Baptiste Mondino, 1990).
Launching of Big Face, The dei Plaid (Bob Jaroc, 2006).
Let Forever Be dei Chemical Brothers (Michel Gondry, 1999).
Let's Work di Mick Jagger (Zbigniew Rybczynski, 1987).
Like a Rolling Stone dei Rolling Stones (Michel Gondry, 1997).
Like a Virgin di Madonna (Mary Lambert, 1984).
Live to Tell di Madonna (James Foley, 1986).
Losing My Religion dei R.E.M. (Tarsem Singh, 1991).
Man with the Child in His Eyes di Kate Bush (Keef, 1980).
Material Girl di Madonna (Mary Lambert, 1985).
Musique Non Stop dei Kraftwerk (Rebecca Allen, 1986).
My Life in the Bush of Ghosts di David Byrne e Brian Eno (Twyla Tharp, 1980).
Nature Is Ancient di Björk (Lynn Fox, 2002).
New Family dei Plaid (Bob Jaroc, 2006).
No Scrubs delle TLC (Hype Williams, 1999).
Oh! So Quiet di Björk (Spike Jonze, 1995).
One More Time dei Daft Punk (Rin Taro, 2000).
Only You dei Portishead (Chris Cunningham, 1998).
Original Wrapper, The di Lou Reed (Zbigniew Rybczynski, 1986).
Panic degli Smiths (Derek Jarman, 1986).
Papa Don't Preach di Madonna (James Foley, 1986).
Paranoia degli Art of Noise (Matt Forest, 1986).
Pluto di Björk (Lynn Fox, 2004).
Praise You di Fat Boy Slim (Spike Jonze, 1998).
Prison Sex dei Tool (Adam Jones, 1994).
Protection dei Massive Attack (Michel Gondry, 1995).
Queen Is Dead, The degli Smiths (Derek Jarman, 1986).

René and Georgette Magritte with Their Dog After the War di Paul Simon (Joan Logue, 1984).
Running up That Hill di Kate Bush (David Garfarth, 1985).
Safety by Numbers di John Sanborn (David Van Tieghem, 1987).
Scream di Janet e Michael Jackson (Mark Romanek, 1995).
She's a Bitch di Missy Elliot (Hype Williams, 1999).
Sick Sad Little World degli Incubus (Lynn Fox, 2004).
Smack My Bitch up dei Prodigy (Jonas Akerlund, 1997).
Star Guitar dei Chemical Brothers (Michel Gondry, 2002).
Steel Cathedrals di David Sylvian (Yasuyuki Yamaguchi, 1985).
Strong Enough di Cher (Nigel Dick, 1998).
Sugar Water dei Cibo Matto (Michel Gondry, 1996).
Tension degli Orbital (Giles Thacker, 2004).
There Is a Light That Never Goes Out degli Smiths (Derek Jarman, 1986).
Thriller di Michael Jackson (John Landis, 1983).
True Blue di Madonna (James Foley, 1986).
True Faith dei New Order (Philippe Decouflé, 1987).
Unravel di Björk (Lynn Fox, 2004).
Untitled (How Does It Feel) di D'Angelo (Paul Hunter, 2000).
Verbal di Amon Tobin (Alexander Rutterford, 2002).
Video Killed the Radio Star dei Buggles (Russell Mulcahy, 1981).
Waiting for Tonight di Jennifer Lopez (Francis Lawrence, 2000).
Watcher, The dei Dogstar (Joe Charbanic, 2000).
Weapon of Choice di Fat Boy Slim (Spike Jonze, 2001).
What's It Gonna Be di Busta Rhymes e Janet Jackson (Hype Williams, 1999).
Windowlicker di Aphex Twin (Chris Cunningham, 1999).
Wuthering Heights di Kate Bush (Keef, 1978).

VISUAL

Crumax Rins, Bob Jaroc, 2006.
E.M.R., Bob Jaroc, 2006.
Great Below, The, Bill Viola, 2002.
I Citizen the Loathsome, Bob Jaroc, 2006.
Launching of Big Face, The, Bob Jaroc, 2006.
Mark Has Been Made, The, Bill Viola, 2002.
Mer, La, Bill Viola, 2002.
New Family, Bob Jaroc, 2006.
Return of Super Barrio, The, Bob Jaroc, 2006.

Superpositions, Bob Jaroc, 2006.

To, Bob Jaroc, 2006.

DVD

Aa.Vv., *9 Gross and Cospicuous Error*, 1975.

Aa.Vv., *Experimental Cinema of the 1920s and '30s*, 2005.

Aa.Vv., *Extra – A Selection of Outstanding Electronic Music Videos*, 2005.

Av.Vv., *Jan Švankmajer. The Collected Shorts*, 2005.

Aa.Vv., *Norman McLaren*, 2006.

Aa.Vv., *Say Hello, Wave Goodbye*, 2002.

Aa.Vv., *World Shut Your Mouth*, 2002.

Aa.Vv., *Acquired Taste*, 2006.

Aphex Twin, *Come to Viddy*, 1997 (vhs).

Basement Jaxx, *The Videos*, 2005.

Beastie Boys, *The Criterion Collection*, 2000.

Björk, *Greatest Hits*, 2002.

Björk, *Volumen 1993-2003*, 2003.

Blur, *The Best of*, 2000.

Bowie, David, *Best of Bowie*, 2002.

Brothers Quay, The, *The Brothers Quay Collection*, 2000.

Chemical Brothers, *The Chemical Brothers Singles 1993-2003*, 2003.

Cranberries, *The Best of Videos 1992-2002*, 2002.

Cunningham, Chris, *Rubber Johnny*, 2005.

Daft Punk, *D.A.F.T. – A Story About Dogs, Androids, Firemen, and Tomatoes*, 1999.

Duran Duran, *Greatest – The DVD*, 2003.

Eno, Brian, *14 Video Paintings*, 2005.

Frankie Goes to Hollywood, *Hard On*, 2000-2001.

Gabriel, Peter, *Eve*, 1996.

Gorillaz, *Gorillaz. Phase One: Celebrity Take Down*, 2002.

Incubus, *Alive at Red Rocks*, 2004 (contiene i visual dei Lynn Fox).

International DeeJay Gigolo Records, *Freak Show – The Real Gigolo History Movie*, 2005.

Korn, *Deuce*, 2002.

Lennon, Sean, *Friendly Fire*, 2006.

Madonna, *The Ultimate Collection*, 1999.

Massive Attack, *Eleven Promos*, 2001.

Nine Inch Nails, *And All That Could Have Been*, 2002 (contiene un commento audio di Bill Viola).

Ninja Tune, *Zen Tv DVD*, 2004.

- Plaid & Bob Jaroc, *Greedy Baby*, 2006.
- Posner, Bruce (a cura di), *Unseen Cinema. Early American Avant-Garde Film 1894-1941*, 2005.
- Prodigy, The, *The Prodigy Their Law – The Singles 1990-2005*, 2005.
- R.E.M., *Parallel*, 1995.
- Residents, The, *Icky Flix*, 2001.
- Residents, The, *The Residents Commercial Album DVD*, 2004.
- Smiths, The, *The Complete Picture*, 1992; 2004.
- Sonic Youth, *Corporate Ghost. The Videos: 1990-2002*, 2004.
- The The, *Infected*, 1987.
- Tharp, Twyla, *The Catherine Wheel*, 2005.
- Tool, The, *Salival*, 2000.
- Warhol, Andy, *The Chelsea Girls*, 2003 (contiene *Scenes from the Life of Andy Warhol* di Jonas Mekas).
- Warp, *WarpVision – The Videos 1989-2004*, 2004.
- Work of Director, The:*
- Anton Corbijn (2005)
 - Chris Cunningham (2003)
 - Jonathan Glazer (2005)
 - Michel Gondry (2003)
 - Spike Jonze (2003)
 - Mark Romanek (2005)
 - Stephane Sednaoui (2005)

Indice dei nomi e delle opere

- 2001: Odissea nello spazio* 28
200 Motels 19, 24, 27
2 Fast 2 Furious 39
9 Gross and Cospicuous Error 67
- Abrams, J.J. 45
Act III 117
Act of Being Polite 84, 85
Adorno, Theodor W. 21
Aenema 77
Aerodynamic 58
Africa Shox 40, 146
Afrika Bambaataa 40, 146
Aguilera, Christina 40
Aiuto! 17, 18, 23
Albanesi, Dante 14
A letto con Madonna 56
Alice 27, 74, 75, 76
Alice non abita più qui 27
Alien 39, 40, 55, 78
Alien-Scontro finale 55
Alien³, 39, 40
Allarme a New York. Arrivano i Beatles 17
Allen, Rebecca 19, 135, 142
All Is Full of Love 40, 146
All Star Video 102, 103, 118
All That I Wanted 108
Almond, Mark 79
Amaducci, Alessandro 26, 36, 60
Amber 96
- American Pie* 56
Anderson, Laurie 45, 59, 105, 117, 121, 128-130, 134
Anderson, Paul W.S. 45
Angel 155, 156
Anger, Kenneth 78-81
Anima di un uomo, L' 66
Another Suitcase in Another Hall 56
Antonioni, Michelangelo 28, 38, 67
Aphex Twin 40, 49, 142-145, 147
Arcagni, Simone 14, 15, 18, 22, 30
Are We Still Married? 75, 76
Arkush, Allan 26
Armageddon-Il giudizio finale 40
Armure 139
Army Dreamers 133
Army of Me 43, 150
Around the World 41, 48
Art of Noise, The 105, 108, 142
Assassini nati 46
Assayas, Olivier 47
At Land 132
Aub, Max 86
Aufderheide, Pat 46
Autechre 161
Avengers, The 45
- Babooshka* 132, 133, 139
Bachelorette 43, 150
Backstreet Boys 35
- Backwater* 122
Bad 48
Badder 55
Bait-L'esca 40
Baldini, Domenico 54
Ballet mécanique, Le 158
Bamba, La 15, 26
Baroni, Vittore 14
Barron, Steven 54
Basin Street Blues 159, 160
Bass, Saul 57
Batman 27
Bausch, Pina 137
Bay, Michael 40
Beastie Boys 42, 66
Beatles, The 14-21, 24, 25, 27, 29, 30
Beatles Live at the Shea Stadium 16
Beatrice, Luca 36, 38
Beatty, Warren 27, 56
Beat It 54
Beck 43
Belew, Adrian 129
Belfegore 108
Bellmer, Hans 74
Belluso, P. 14
Benedek, László 12
Berkley, Busby 48
Berry, Chuck 15
Besson, Luc 47
Bigelow, Kathryn 26, 41, 47
Billie Jean 54
Birth-Io sono Sean 43
Biskind, Peter 28

- Björk 40-43, 48, 62,
99, 100, 146, 149, 150
Black or White 54
Blade Runner 41
Blashfield, Jim 55
Block Rocking Beats 49
Blur 62
Bohemian Rhapsody 29
Bono 127, 128
Bowie, David 48, 67,
105, 137, 139
Boyle, Danny 39
Brakhage, Stan 166
Brando, Marlon 12, 27
Braun, Eric 14
Brazil 150
Brooks, Richard 11
Brothers Quay, The 67,
73-77
Brown, Joel 68
Brown, Toni 45, 68
Bryant, Gerard 26
Buddy Holly 15
Burnett, Charles 66
Burns, Gary 46, 51
Burroughs, William 130
Burton, Tim 27
Bush, George W. 166
Bush, Kate 132-135, 139
Busta Rhymes 40
Byrne, David 117, 121,
134, 135

Cahen, Robert 102,
115-116, 123, 125
Calabrese, Omar 41
Callas, Peter 110-112
Cameron, James 35, 55
Campo, Alberto 12, 31
Canova, Gianni 45
Can't Go Wrong Without
You 75, 76
Care, Peter 40
Carey, Mariah 39
Carney, Doug 87, 92-
93, 96
Carpenter, John 26
Carr, Roy 14
Catherine Wheel, The
134-135, 142
Cecconello, Manuele 22
Cell-La cellula, The 42
Cercasi Susan
disperatamente 30, 55
Chambers, Iain 20, 21
Chamisso, Adalbert von 88
Chansey, Jean-Luc 158-
159
Chappaqua 28
Charbanic, Joe 40
Charlie's Angels 39, 45
Charlie's Angels più che
mai 45
Chechik, Jeremiah 45
Chemical Brothers 49,
62, 66, 151-154, 163
Chen, Patrick 98
Cher 40
Cherry, Neneh 43
Chott El-Djerid, a
Portrait in Light and
Heat 131
Chute, La 138
Cibo Matto 151
Clark, Chris 100
Clifton, Peter 24
Clooney, George 42
Close to the Edit 108
Cloudbusting 134
Cobain, Kurt 93
Cochran, Eddy 15
Cocksucker Blues 23
Codazzo, Cosimo 14
Cohen, Rob 39
Colombotto Rosso,
Enrico 74
Comets, The 11, 12
Come on My Selector
40, 147
Come to Daddy 40,
142-143, 145, 147
Commitments, The 26
Concert for Bangladesh 23
Confessioni di una mente
pericolosa 42
Con Air 40
Coolio 40
Cooper, Alice 162
Corbijn, Anton 42, 63,
67
Corman, Roger 39
Corvo, Il 40
Costretti a uccidere 40
Cosulich, Callisto 28
Cranberries 62
Cream-Farewell Concert
23
Crenshaw, Marshall 14
Cronenberg, David
100, 143
Crowe, Cameron 35
Crumax Rins 166-167
Cucco, Paolo 14, 15, 18
Cunningham, Chris 31,
40, 42, 44, 49, 63, 67,
101, 105, 132, 142-
149, 165
Cunningham, Merce
105, 132
Curi, Giandomenico 14,
22, 24
D'Agnolo Vallan, Giulia 54

- D'Angelo 39
 Daft Punk 41, 43, 48, 57-59
 Dalì, Salvador 158
 Dal Lago, Margherita 14
Dal Mali al Mississippi 66
 Daney, Serge 44
Dangerous Lives of Altar Boys, The 40
Dark City 40
 Dean, James 12, 27
 De Bont, Jan 45
 Decouflé, Philippe 133, 135-136
 Défossé, Raymond 14
 De Gaetano, Domenico 14, 22
Delinquente del rock'n'roll, Il 27
 Demme, Jonathan 27, 59
 De Palma, Brian 45
 Depeche Mode 105
 Deren, Maya 132, 134
Deuxième jour, Le 115
 Devo 106, 142
Diana D 108
 Dick, Nigel 17, 27, 33, 40, 46
Dick Tracy 27, 56
 Di Marino, Bruno 26, 29, 38, 57
Dobermann 39
 Dogstar, The 40
 Dom&Nic 153, 154
 Donnelly, Kevin 14
Don't Cry for Me Argentina 56
Don't Look Back 19, 23, 24
 Doyle, Julian 134
Dragnet 108
Dreaming, The 133
 Druillet, Philippe 146
Dune 133
 Dunning, George 26, 33
 Duran Duran 35, 40, 65
 Durden-Smith, Jo 16
 Dusi, Nicola 61
 Dylan, Bob 14, 19, 24, 27
E.M.R. 165
Ear Responsibility 117
Ear to the Ground 117
Easterhouse 79
Easter Woman 96
 Eastwood, Clint 66
Easy Rider-Libertà e paura 27, 28, 47
Eat the Document 24
 Ehrenstein, David 14
 Einstürzende Neubauten 106, 121, 138
Elvis, il re del rock 26
Elvis: The Great Performer 13
 Emerson, Lake & Palmer 52
 Eminem 40
 Emshwiller, Ed 132
 Eno, Brian 105, 106, 121-126, 131, 135, 163
Eskimo 27
Essere John Malkovich 42
Eve 121
Evita 56
eXistenZ 100
Eyen 158, 159
Fa' la cosa giusta 57
Fame 137
 Farin, Debora M. 14
 Farren, Jonathan 14
 Fassbinder, Rainer Werner 129
Fast & Furious 39
 Fat Boy Slim 42, 49
 Feelies, The 27
Fender Bender 159, 160
 Ferrara, Abel 47
 Ferry, Brian 79
 Figgis, Mike 66, 148
Fight Club 39, 40
Figlia del generale, La 40
 Fincher, David 39, 40, 43, 57, 153
Fingertips 96
 Fischinger, Oskar 71-73, 160
 Fitzgerald, Kit 117
Flashdance 48
Flex 147
 Foley, James 48
Footloose 48
 Forest, Matt 142
 Forman, Milos 26, 134
Forrest Gump 17
 Fosse, Bob 132
 Fouquet, Fabrice 96
 Fouz-Hernández, Santiago 51
Fragole e sangue 28
 Frank, Robert 19, 23, 27
 Frankenheimer, John 39
Fratelli rivali 13
 Freedman, Max 11
Friendly Fire 66
 Frith, Simon 17, 21, 32, 46
Frozen 31, 44
Fuori in 60 secondi 39
 Fuqua, Antoine 40

- Fura dels baus, La 142
- Gabriel, Peter 65, 74,
105, 106, 121, 142, 162
- Galaxy* 58, 117
- Game, The* 40
- Gangsta Paradise* 40
- Gantz Graf* 161-162
- Garfarth, David 133
- Genesis 52, 162
- Ghosts* 55
- Gigante, Il* 12
- Giger 146
- Gilliam, Terry 150
- Gilroy, Paul 20
- Gimme Shelter* 23
- Gingerbread Man, The*
87-89, 91-96
- Ginsberg, Allen 19
- Gioventù bruciata* 12
- Giraldi, Bob 54
- Giraud, Jean 146
- Glass, Philip 117, 137
- Glassner, Bastian 98
- Glazer, Jonathan 49, 63
142, 153
- Glynn, Stephen 14
- Gob Coitus* 100
- Godard, Jean-Luc 67,
115
- Goddard, Jim 56
- Godfathers and Sons* 66
- Goldmark, Daniel 27
- Gondry, Michel 41-43,
48-49, 63, 142, 149-153
- Gorillaz 59, 65
- Go to Sleep* 162
- Gowers, Bruce 29
- Go Wrong Without You*
75, 76
- Graham, Martha 132-133
- Grateful Dead 59
- Great Balls of Fire-
Vampate di fuoco* 26
- Great Below, The* 119
- Greedy Baby* 164
- Grosso Ciponte,
Giuseppe 48
- Guerre stellari* 41, 47
- Hagman, Stuart 28
- Hair* 26, 134
- Haley, Bill 11, 12
- Hall, David 51, 56, 113-
115
- Hang up* 31
- Hanks, Tom 26
- Harder Better Faster
Stronger* 58
- Harrison, George 16
- Haynes, Todd 38
- Hebdige, Dick 33, 35
- Hébert, Bernard 137
- Hendrix, Jimi 20
- Henry, Paul 26, 133
- Hephron, Henry 26
- Hey Boy Hey Girl* 153
- Highlander* 40
- His Name Is Alive* 75
- Hitler, Adolf 84
- Hofmannsthal, Hugo
von 88
- Holiday* 56
- Home of the Brave 59,
128-129
- Honey* 39
- Hopper, Dennis 27, 47
- Horne, Howard 46
- Hounds of Love* 134
- Human Behaviour* 149
- Human Nature* 43
- Hunter, Paul 39, 40
- Hyperballad* 41, 150
- I Citizen the Loathsome*
165
- Idolo della canzone, L'* 26
- Iene, Le* 43
- If You Had My Love* 40
- Imagine* 108, 109
- Incubus 98, 99
- Infante-C'est Destroy*
137, 139
- Infected* 66, 67
- Inglis, Ian 14, 17, 51
- Interstella 5555* 26, 58
- Into the Groove* 55
- Invocation of My Demon
Brother* 79
- Isobel* 41
- Itsu* 156, 157
- Jackie Brown* 45
- Jackson, Janet 40, 41,
48
- Jackson, Michael 40, 41,
48, 51, 54, 55, 67, 132,
145
- Jagger, Mick 79, 108
- Jameson, Fredric 45
- Jamiroquai 48
- Japan 105, 121, 130
- Jarman, Derek 38, 51,
78-79, 81-82
- Jarman-Ivens, Freya 51
- Jaroc, Bob 60, 164-168
- Jazzin' for Blue Jean* 48
- Jelot-Blanc, Jean-Jacques
14
- Jesus Christ Superstar*
26, 47
- Jewison, Norman 26, 47
- Joga* 43, 150

- John, Elton 40
 Jones, Adam 73, 76-77
 Jonze, Spike 42, 43, 48, 49, 63, 142, 153
 Jullier, Laurent 41, 42, 47
Justify My Love 31, 44
- Karn, Mick 121
 Kaufman, Charlie 42
 Kaurismäki, Aki 47
 Kazan, Elia 12
 Keef 132, 133
 Kennedy, John F. 112
 Keshishian, Alek 56
 Kid Koala 159, 160
 King, Geoff 28
 King, Stephen 28, 55
 Kiss, The 53, 94
 Korn 65
 Kounen, Jan 39
 Kraftwerk 105, 142
 Kravitz, Lenny 43
 Krawczyk, Gerard 39
 Kristofferson, Kris 27
 Kubrick, Stanley 28, 146
Kustom Kar Kommandos 79
- Lacombe, Alain 14
Ladro di orchidee, Il 42
La La 97
La La La Human Sex Duo No. 1 137
La La La Human Steps 137, 139
 Lambert, Mary 30, 51, 56
 Landis, John 38, 48, 54
 Lang, Fritz 143
- La Polla, Franco 28
Lara Croft-Tomb Raider 2: La culla della vita 45
Launching of Big Face, The 165, 166
 Lawrence, Francis 40
 Lecavalier, Louise 137-139
 Led Zeppelin 24
 Lee, Spike 12, 13, 15, 57
 Léger, Fernand 158
Lemony Snicket-Una serie di sfortunati eventi 57
 Leningrad Cowboys 47
 Lennon, John 16, 17, 24, 28, 42, 66, 78, 108, 110
 Lennon, Sean 42, 66
 Lester, Richard 17, 25
 Letfield 40, 146
Let Forever Be 49, 151, 152
Let It Be 19, 20
Let's Work 108
 Levin, Marc 66
 Lewis, Jerry Lee 12, 13, 15
Like a Rolling Stone 41
Like a Virgin 30, 51, 52, 56
 Lindsay-Hogg, Michael 20
 Little Richard 12, 15
Live to Tell 56
 Living Theater 105
 Lock, Edouard 137-139
 Logue, Joan 118
Lola corre 39
Loneliness 96
 Longo, Robert 106
 Lopez, Jennifer 40
Losing My Religion 42
Loveless, The 26
- Lucas, George 47
 Ludtke, Jim 88
 Luhrmann, Baz 48, 49
Lupo mannaro americano a Londra, Un 54
 Lye, Len 73
 Lynch, David 133
 Lyne, Adrian 39, 48
 Lynn Fox 98-100, 164
- Macario 12
 Madonna 27, 30, 31, 36, 39, 40, 44, 48, 51, 52, 55, 56, 59, 62, 132
Magical Mistery Tour 17, 19, 23, 24
 Magnoli, Albert 25, 52
Making of "Michael Jackson's Thriller" 54
 Mallet, David 59
 Mangione, Chuck 108
Man with the Child in His Eyes, The 132
 Marconi, Luca 36, 46
 Marker, Chris 47
Mark Has Been Made, The 120
 Marshall, The 14, 21
 Martini, Emanuela 28
 Marziani, Gianluca 38
 Massive Attack 41, 43, 151, 155, 156
 Massot, Joe 24
Material Girl 30, 31, 56
Matrix 48
 Matsumoto, Leiji 58
 Maysles, Albert 23
 Maysles, David 23
 McBride, Jim 26
 McCartney, Paul 16

- McGinty Nichol, Joseph 39, 45
 McGrath, Tom 54
 McKenzie, Christian 98
 McLaren, Norman 73, 133, 160
 Meatloaf 40
 Mekas, Jonas 78, 79
Mer, La 119
 Merkel, F. 14
Metropolis 143
 Michelone, Guido 14, 15, 18
 Milli Vanilli 35
Mission: Impossible 45
Mission: Impossible 2 45
Mission: Impossible 3 45
 Missy Elliot 41
Mistaken Memories of Mediaeval Manhattan 121, 123, 124, 131
Moisture 84, 94
Monaco, Il 39
 Mondino, Jean-Baptiste 31, 44
 Monkees, The 15
 Monkmus 159, 160
 Monocodes 161
 Monroe, Marilyn 30, 56
Monterey Pop 23
Moonwalker 55, 67
 Morini, Augusto 14
 Morrison, Jim 24
 Moscati, Italo 14
Moulin Rouge! 48, 49
 Mulcahy, Russel 40
 Müller, Heiner 121
Music 31
Music Graffiti 26
Musique Non Stop 142
 Myers, James 11
My Life in the Bush of Ghosts 135
Nature Is Ancient 99
 Nazzaro, Giona A. 14
Neo Geo. An American Purchase 111
 Nepoti, Roberto 24
New Family 166
 New Order, The 135-136
Nice Old Man 97
 Nichols, Bill 24
 Nicol, Andrew 13
Night Flier, The 143
 Nine Inch Nails 43, 60, 119, 120
 Nirvana 35
 Nordhauser, Eric 97
No Scrubs 41
Oh! So Quiet 48
Olympia 127
One Minute Movies 84, 95
One More Time 58
One Our Photo 43
Only You 146, 147
 Ono, Yoko 79, 108
 Oppenheim, Meret 100
 Orbital 158
Orfeo 9 26
Original Wrapper, The 108
 Osmond, Donny 40
 Oswald, Lee Harvey 112
Otesanek 74
 Paik, Nam June 101-105, 108, 117, 123, 131
 Palmer, Tony 19, 23
Panic 79, 83
Panic Room 40
Papa Don't Preach 56
Paranomia 142
 Parker, Alan 26, 33, 39, 56, 67
 Parker, Tom 13
Pas de deux 133
Passing, The 148
Pat Garrett e Billy the Kid 27
 Pavia, Mark 143
 Pearce, Richard 66
 Peckinpah, Sam 27
 Pennebaker, Don Allan 19, 23
Perfect Love 84, 86, 87
 Perillo, Mary 117
 Perkins, Carl 13
 Petty, Tom 40
 Pezzella, Mario 45
 Pezzini, Isabella 57
Phantom 96
 Phillips, Wilson 40
Piano Blues 66
Picnic Boy 97, 98
 Pierini, Marco 36, 38
 Pink Floyd 28, 59, 68, 162
Pink Floyd-The Wall 33, 67
 Pipilotti Rist 101
 Pirès, Gérard 39
 Pirovano, Franco 50
 Plaid 60, 156-159, 164, 167
 Pleix 156, 157
 Plessi, Fabrizio 122
Pluto 100
 Portishead 146
Praise you 49
 Presley, Elvis 12-17, 22, 27, 29

- Prince 24, 25, 27, 51-54, 67
Prison Sex 76
Privilege 26
 Propaganda, studio 39, 40, 43
Protection 41, 151
 Proyas, Alex 40
 Public Enemy 57
 Puff Daddy 42
Purple Rain 25, 52-53, 67

Qualcosa di travolgente 27
 Queen, The 29
Queen Is Dead, The 79

 R.E.M. 40, 42, 62
 Radiohead 162
 Rafelson, Bob 15, 39
 Ray, Nicholas 12, 31
Ray of Light 31
Red, White & Blues 66
 Redd, Bill 14
 Reed, Lou 108, 127
 Reiner, Rob 22
Renaldo e Clara 24
René and Georgette Magritte with Their Dog After the War 118
 Residents, The 27, 57, 67, 68, 83-88, 90-98, 102, 127, 142, 158, 162
Resident Evil 45
Resident Evil: Apocalypse 45
Return of Super Barrio, The 165
 Reznor, Trent 119
 Ricard, Stéphane 96
 Richard, Cliff 11, 12, 15, 17, 24, 27
 Richter, Hans 72
 Riefenstahl, Leni 127
 Richie, Lionel 40
Ritual in Transfigured Time 132
Road to Memphis, The 66
Rock'n'Roll High School 26
Rock, The 11, 25, 26, 34, 40
Rocky Horror Picture Show, The 26, 47
 Rolling Stones, The 23, 39, 41, 43
 Romanek, Mark 40, 43, 55, 63, 142, 153
 Romney, Jonathan 14, 22, 23
 Rooks, Conrad 28
 Rorschach, Hermann 165
 Ross, Herbert 48
 Rosto A.D. 96
 Rotella, Mimmo 13
Rubber Johnny 148, 149
Running out of Luck 67
Running up That Hill 133
 Russell, Ken 26, 47
 Rutterford, Alexander 160, 161, 165
 Rybczynski, Zbigniew 41, 49, 67, 106-110, 114, 142, 149, 153, 155

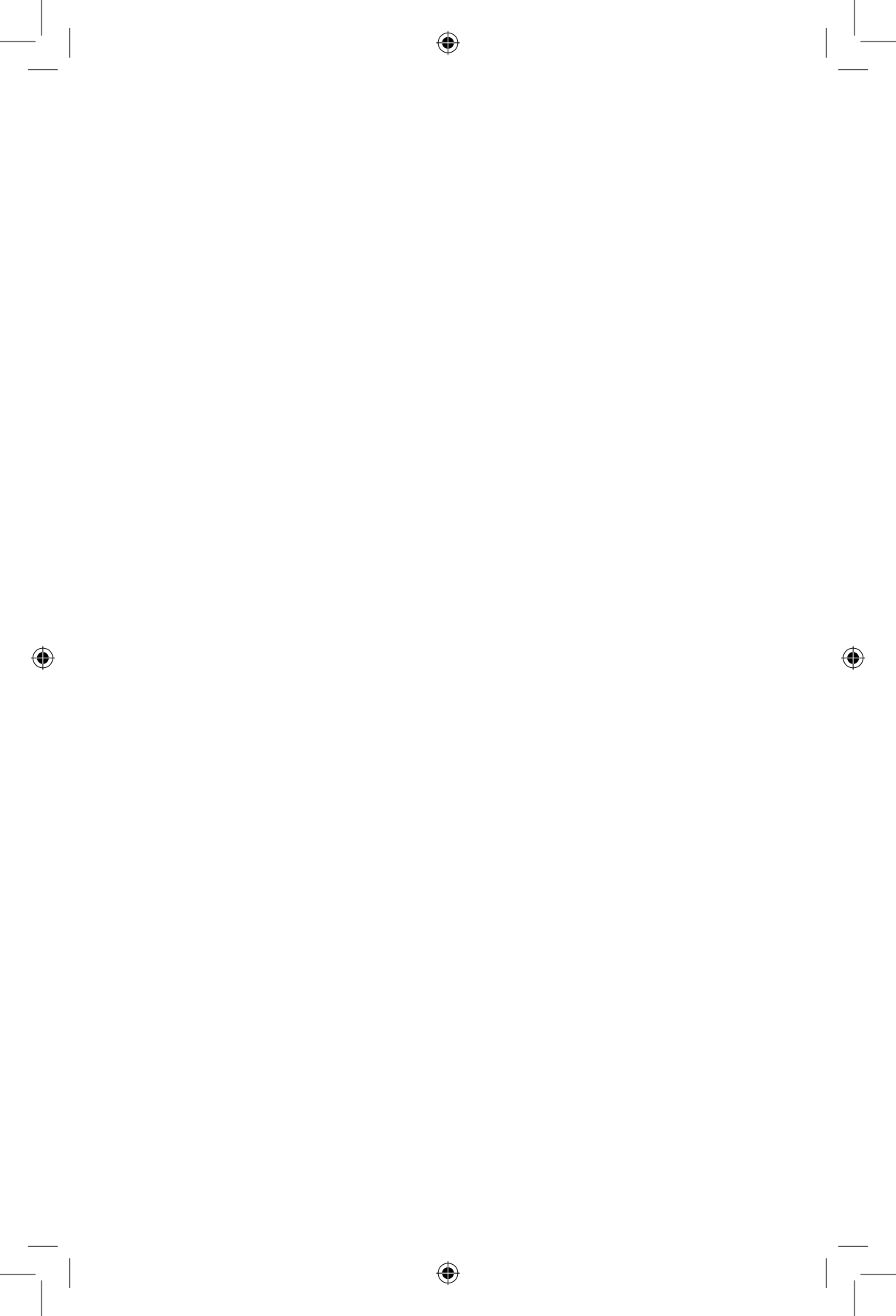
 Sackcloth Fashion 91
Safety by Numbers 117
Sai che c'è di nuovo? 56
 Sakamoto, Ryuichi 102-105, 118, 121
 Sanborn, John 117, 118
 Sandahl, Linda J. 14
Scenes from the Life of Andy Warhol 78
 Schipa, Tito Jr. 26
 Schlesinger, John 56
 Scorsese, Martin 27, 38, 48, 55, 66, 67
 Scott, Ridley 39, 41, 78
 Scott, Tony 39, 41
Scream 40
 Sednaoui, Stephane 63
 Seidelman, Susan 30, 55
Selvaggio, Il 12
Seme della violenza, Il 11, 26
Se mi lasci ti cancello 42
 Sena, Dominic 39
 Sercombe, Laurel 16, 17, 18
Seven 39, 40, 57
Sexy Beast 43
 Seymour, Daniel 23
Shaft 45
Shanghai Surprise 56
 Sharman, Jim 26, 47
She's a Bitch 41
 Shore, Michael 14, 30
 Siberling, Brad 57
 Sibilla, Gianni 12, 13, 18, 22, 30, 32, 33
Sick Sad Little World 98, 99
 Sigismondi, Floria 42, 67
Sign "o" the Times 53, 54
 Simon, Paul 118
Simple Song, The 84
 Singh, Tarsem 42
Singles-L'amore è un gioco 35
 Singleton, John 39, 45

- Sledgehammer* 74
Smack My Bitch up 154
 Smiths, The 62, 79, 83
Sogni perduti-Head 15
 Sonic Youth 62
Song Remains the Same, The 23
 Spandau Ballet 35
 Spaziante, Lucio 61
 Spice Girls, The 16, 25, 35
Spice Girls-II film 25
 Spiers, Bob 25
 Springsteen, Bruce 40
 Square Pusher 40, 147
Star Guitar 152
 Starr, Ringo 16, 19
Steel Cathedrals 130-131
 Stern, Bert 37
 Stern, Walter 155, 156
 Stevens, George 12
 Stolzol, Philip 56
 Stone, Oliver 41, 46, 47
Stop Making Sense 59
Storia di Tommy Steele, La 26
Strange Days 41
Street of Crocodiles 74
Strong Enough 40
 Strummer, Joe 24
Studien 71
 Studio Azzurro 122, 124
Sugar Water 151
 Sullivan, Ed 17
Superpositions 166
 Super Barrio 165
 Sutherland, Donald 134
 Švankmajer, Jan 73, 74, 76
 Swimmer, Saul 23
 Sylvian, David 121, 130
 Takenouchi, Kazuhisa 58
 Take That 16, 35
 Talking Heads 59, 106, 121, 134
Tango 106
 Tarantino, Quentin 43, 45
Taxxi 39
Taxxi 2 39
 Taylor, Yuval 27
 Temple, Julian 48
Tension 158
Terminator 55
Terminator 2-II giorno del giudizio 55
 Thacker, Giles 158
 Tharp, Twyla 134-135, 142
There Is a Light That Never Goes Out 79
 The The 66, 67
Third Reich Rock'n'Roll 67, 83, 96
This Is Spinal Tap 22
 Thompson, Robert 46
 Thorpe, Richard 27
Thriller 48, 54, 67
Thursday Afternoon 121, 124, 126
 Tieghem, David Van 117, 129, 137
 TLC 41
To 91, 166, 167
 Tobin, Amon 162
Tomb Raider 40, 45
Tommy 26, 47
 Tool 74, 76, 77
Total Balalaika Show 47
Training Day 40
Trainspotting 39
 Trent d'Arby, Terence 43
Trionfo della volontà, Il 127
True Blue 31, 48, 56
True Faith 136
 Turner, Tina 40
Tutti per uno 17, 18, 23, 25, 27
TV Interruptions 113, 115
 Tykwer, Tom 39
U2-Zoo TV Live from Sidney 59
Ultima alba, L' 40
Under the Cherry Moon 53
Unravel 100
Untitled (How Does It Feel) 39
 Valdez, Luis 26
 Valens, Ritchie (La Bamba) 15
Valle dell'Eden, La 12
 Vanderbroele, Geert 97
 Van Sant, Gus 137
 Vasulka, Steina 102, 164
 Vasulka, Woody 102, 125, 143, 164
 Velasquez, Diego 139
 Velvet Underground 68, 78
Verbal 162
 Veronesi, Micaela 57
Very Eye of the Night, The 132
Videodrome 143

- Video Killed the Radio Star* 29
 Viola, Bill 60, 102, 119-121, 131, 147, 148
Virtual Insanity 48
 Vitiello, Stephen 111

 Wadleigh, Michael 23
Waiting for Tonight 40
 Walker, John A. 30, 38, 46, 68
 Ward, David 165
 Warhol, Andy 13, 68, 78, 79
Warming by the Devil's Fire 66
Watcher, The 40
Weapon of Choice 49
 Webb, Robert D. 13
 Wenders, Wim 66
 West, Simon 14, 40, 45
What's Is Gonna Be 40
When Doves Cry 53
 Whifler, Graeme 84, 85, 87
 White Stripes 43
 Whitney, fratelli 160
Who's That Girl 56
 Williams, Hype 41
 Williams, Ted 91, 92
 Willis, Paul 35
Windowlicker 40, 49, 144, 145
 Winkler, Dean 117
 Winston, Stan 55
 Witkins, Peter 26
 Witt, Alexander 45
 Woo, John 39, 45, 48
Woodstock-Tre giorni di pace, amore e musica 23
 Wootton, Adrian 14, 22, 23
Wuthering Heights 132
 xXx 39
 Yamaguchi, Yasuyuki 130
Yellow Submarine-II sottomarino giallo 18, 19, 26, 33
 Young, Neil 24

Zabriskie Point 28
 Zappa, Frank 19, 24, 27
 Zemeckis, Robert 17
Zoo TV 59, 121, 126
 Zorn, John 111, 112, 115, 116



ONE PM

(1) LAURENT JULLIER
Il cinema postmoderno

(2) ALESSANDRO AMADUCCI - SIMONE ARCAGNI
Music Video



Finito di stampare nel mese di marzo 2007
presso Tipografia Gravinese – Torino